L'ESPRIT DU JEU CHEZ LES AZTÈQUES

ÉCOLE DES HAUTES ÉTUDES EN SCIENCES SOCIALES
CENTRE DE RECHERCHES HISTORIQUES

Civilisations et Sociétés 59

MOUTON ÉDITEUR · PARIS · LA HAYE · NEW YORK
ÉCOLE DES HAUTES ÉTUDES EN SCIENCES SOCIALES · PARIS

CHRISTIAN DUVERGER

L'esprit du jeu chez les Aztèques

MOUTON ÉDITEUR · PARIS · LA HAYE · NEW YORK
ÉCOLE DES HAUTES ÉTUDES EN SCIENCES SOCIALES · PARIS

Ouvrage publié avec le concours du
Centre National de la Recherche Scientifique

ISBN : 2-7193-0947-8 (Mouton, Paris)
90-279-7664-3 (Mouton, La Haye)
2-7132-0062-8 (E.H.E.S.S., Paris)

© 1978 Mouton Editeur and Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales

Imprimé en France

A ma femme

« Le contraire d'un peuple civilisé,
c'est un peuple créateur. »

Albert CAMUS, *L'été à Alger.*

Je tiens à exprimer mes remerciements à tous ceux qui ont encouragé ce travail et aidé à sa réalisation.

Je voudrais en premier lieu dire ma reconnaissance à M. Jacques Soustelle qui a dirigé cette thèse et m'a constamment apporté l'appui précieux de son savoir, en me guidant sur l'exigeante voie de la rigueur scientifique. Par ses nombreuses observations, il a grandement contribué à orienter ce travail, qu'il a jusqu'au bout soutenu de ses conseils.

Mes remerciements vont aussi à Mme Annette Emperaire qui m'a accueilli dans son séminaire de préhistoire américaine et m'a fait bénéficier de son expérience ; à M. Pierre Métais qui a, le premier, éveillé mon goût pour l'ethnologie, et à M. André Leroi-Gourhan qui, à Pincevent, m'initia aux subtilités de l'archéologie ; à M. Jean Malaurie qui a manifesté pour mes recherches un intérêt bienveillant ; à M. Jean Rose qui eut la gentillesse de me transmettre d'utiles informations ; à Mme Georgette Soustelle, à M. Henri Lehmann et à tous ceux qui, au Musée de l'Homme, m'ont aidé dans mon travail.

Qu'il me soit enfin permis de remercier tout spécialement Mme Mireille Simoni-Abbat, qui m'a accueilli au département d'Amérique, en m'ouvrant sa bibliothèque et en m'offrant généreusement son aide personnelle. De fructueux échanges ponctuèrent l'élaboration de cette thèse : ils ont souvent déterminé l'éclairage d'une question délicate. Je lui sais gré d'avoir bien voulu prendre soin de relire mon manuscrit et de m'avoir fait part de ses observations.

Au seuil de la rédaction de cet ouvrage, je me suis décidé à y intégrer en prélude un bref aperçu concernant les sources de nos connaissances sur les Aztèques et la place de cette civilisation dans le monde méso-américain. Ces notes de présentation générale, placées en introduction, je les ai essentiellement destinées aux non-spécialistes de l'ethno-histoire mexicaine que quelque occurrence amènerait à consulter cet ouvrage.

Dans la forêt des civilisations qui ont éclos en Méso-Amérique et plus particulièrement au Mexique, le non-initié a parfois du mal à situer la place exacte qui revient aux Aztèques. Le labyrinthe scintillant de la langue nahuatl le plonge dans un univers souvent ésotérique qui achève de le dépayser.

J'ai tenté de lui donner quelques repères pour lui éviter de se perdre en chemin.

Peut-être aussi ai-je devancé une curiosité légitime de sa part, en précisant brièvement la nature des sources qui permettent de reconstruire la vie du Mexique ancien. Car les références qui, en notes, en appellent aux codex, aux chroniques ou à tel ou tel site archéologique, peuvent paraître obscures à ceux qui sont confrontés de prime abord au complexe culturel aztèque.

Je m'en suis évidemment tenu aux « notions communes », que j'ai d'ailleurs résumées schématiquement. C'est dire que le spécialiste n'aura aucun scrupule à sauter ces pages. Indépendantes du véritable débat, je pense qu'elles constitueront pourtant un prologue utile à ceux que le vif du sujet aurait déroutés.

CHICHIMÈQUES
SIERRA MADRE OCCIDENTAL
Mazatlán
Zacatecas
NAYARIT
R. Grande de Santiago
CHICHIMÈQUES
SIERRA MADRE ORIENTAL
HUAXTÈQUES
R. Panuco
Panuco
R. Moctezuma
METZTITLAN
TOTONAQUES
Ixtlán
El Tajín
OTOMI
Lac de Chapala
R. de Lerma
Lac de Cuitzeo
Tula
TARASQUES
Teotihuacan
Mexico-Tenochtitlan
Texcoco
TLAXCALA
NEVADO DE COLIMA
Lac de Patzcuaro
Tzintzuntzan
Toluca
Tlaxcala
Colima
NEVADO DE TOLUCA
Cholula
Malinalco
POPOCATEPETL
Puebla
MICHOACAN
R. Balsas
CUITLATÈQUES
R. Balsas
TLAPANÈQUES
SIERRA MADRE DEL SUR
YOPITZINCO
Oaxaca
Monte Albán
Acapulco
OCÉAN PACIFIQUE
0
300km
Territoire sous domination aztèque

OCÉAN ATLANTIQUE
co (Panotlan)
GOLFE DU MEXIQUE
Tochpan
El Taín
Cempoala
Chalchiuhcuecan
ORIZABA
Tuxtla
Tehuacan
TEOTITLAN
Papaloapan
Tochtepec
R. Coatzacoalcos
R. Tonalá
R. Usumacinta
La Venta
OLMÈQUES
XICALANCO
MIXTÈQUES
Oaxaca
Monte Alban
Mitla
ZAPOTÈQUES
Tehuantepec
Chichén-Itzá
Uxmal
Tulum
YUCATÁN
PETÉN
Tikal
Lac Petén Itzá
Palenque
R. Usumacinta
MAYA
Bonampak
Tzinacantlan
R. Grijalva
R. Ixcan
R. Chixoy
MER DES CARAÏBES
Lac Izabal
Copán
Izapa
Lac Atitlań
Kaminaljuyú
Xoconochco

La vallée de Mexico à la veille de la Conquête espagnole.
Vaste cuvette encerclée de montagnes, dominée par la silhouette enneigée des grands volcans, la vallée de Mexico était à l'époque pré-hispanique occupée par une série de lagunes d'eau saumâtre. Mexico-Tenochtitlan, la capitale des Aztèques, fut bâtie au 14ᵉ siècle sur un îlot rocheux émergeant des eaux marécageuses, au centre de la lagune. Au moment de l'arrivée des Espagnols, la ville englobait aussi Tlatelolco, cité voisine édifiée sur un monticule de terre au nord du centre cérémoniel aztèque. Mexico était reliée à la terre ferme par un réseau de digues et de chaussées. Un aqueduc amenait l'eau douce de Chapultepec. Bornée au nord, au sud et à l'ouest par des éminences montagneuses, la lagune faisait place vers l'est aux eaux libres du grand lac de Texcoco. C'est schématiquement dans le quadrilatère Tepeyacac-Iztapalapan-Coyoacan-Azcapotzalco que s'est étendue l'actuelle ville de Mexico (District Fédéral).

Liminaire : l'indéfinition du jeu

RITE D'ENTRÉE

En introduction à tout discours, le chapitre des définitions a souvent un aspect initiatique : il doit rendre accessible au lecteur le pied de la lettre, en posant les règles du jeu sémantique... Accessoirement, il est une facilité méthodologique permettant de parler librement d'un sujet, une fois délimité (même arbitrairement) le cadre conceptuel, spatial et temporel.

Mais ici, une définition ne peut se réduire à un faisceau d'énoncés : il ne s'agit plus de stipuler les *règles* du jeu, mais de s'interroger sur le jeu lui-même. Qu'est-ce que le jeu ?

Enigme inquiétante que l'on pourrait imaginer dans la bouche du Sphynx. Piège diabolique où sont tombés tous ceux qui ont affronté la question.

A la vérité, bien peu s'y sont risqués. Le jeu n'est pas un sujet noble : la culture traditionnelle le perçoit comme un doublet pervers de l'activité philosophique (sérieuse) ou comme un passe-temps puéril sans intérêt pour les adultes.

Ce sont surtout des psychologues et des ethnologues, des historiens parfois, qui ont pris conscience de l'importance des manifestations ludiques dans la société. Et ils se sont mués en avocats du jeu. Leur démarche vise en effet presque toujours à « revaloriser » le jeu. Mais à cette perspective correspond un effort perpétuel de classification, d'explication, de définition...

Je ne reprendrai pas ici en détail la route qui mène Johan Huizinga [1] et surtout Roger Caillois [2] dans cette quête du concept de jeu [3]. Bornons-nous à constater qu'elle conduit inexorablement à la perplexité.

Le jeu se caractérise aussi bien par l'apparence détachée que par la passion ou le démon du jeu. Il est aussi bien sacré que profane. Aussi bien subversif que traditionnel. Tout à la fois intéressé et désintéressé. Libre et forcé... Le jeu est ordre et désordre, pondération et frénésie, conscience et inconscience... Dira-t-on le jeu créateur, fécond, ou bien imitateur et malsain ? Où réside le

1. J. Huizinga, *Homo ludens,* 1re éd. néerlandaise, 1938 ; trad. fr., Paris, Gallimard, 1951.

2. R. Caillois, *Les jeux et les hommes,* Paris, Gallimard, 1958, coll. « Idées ».

3. J'ai consacré un chapitre à la discussion de l'essai de définition de Caillois dans la version originale de ma thèse (Sorbonne-E.P.H.E.), p. 9-27.

plaisir du jeu ? Dans l'action ou dans l'abandon : le jeu, c'est aussi bien jouer qu'être joué/jouet ! Et puis joue-t-on pour perdre ou pour gagner ?

L'amphibologie semble avoir jeté son dévolu sur la sphère ludique ; tout jeu est à double face et tout ce qui a trait au jeu peut se lire en plusieurs sens. Le joueur, par exemple, n'a pas d'identité. Est-ce cet enfant dissipé ou cet adulte attentif ? Cet oisif débauché qui paresse dans le luxe ou bien ce pauvre hère qui joue pour oublier sa faim ? Le joueur est-il à l'image d'une société sur-développée ou incarne-t-il les pulsions de l'âme primitive ? Seul le silence ponctue ces questions.

Pourtant cette « définition introuvable », toujours en suspens, se livre en livrant son secret. Sa formule ne peut prendre que la figure d'une tautologie : « un jeu est un jeu ». Sorti de là, l'esprit sombre devant le paradoxe : le jeu est jeu avec le mouvement, l'oscillation, et la rupture ; le jeu est jeu avec la fin du jeu ; parvenir à cerner le jeu, c'est sonner la fin du jeu, c'est l'anéantir comme tel. Or le jeu n'a pas de fin, sinon il n'aurait pas d'existence. Ainsi le jeu échappe à toute définition, qu'elle soit positive ou négative.

En convenir conduit à se démarquer d'une certaine logique occidentale, née de l'aristotélisme, et qui procède toujours par la mise en confrontation de termes mutuellement exclusifs. Cette prise de distance correspond à une double nécessité : ici, tout d'abord, cet instinct dichotomique se révèle inapte à saisir le mouvant du jeu ; mais il apparaîtrait encore plus inefficace à saisir l'esprit de la culture aztèque où interviennent des catégories mentales parfois très différentes des nôtres.

LE JEU AZTÈQUE

1. UN NOUVEAU MONDE

L'univers de la pensée nahuatl n'est pas conforme au modèle occidental : il est un autre monde.

Les Espagnols le comprirent bien (c'est-à-dire ne le comprirent pas) en débarquant un certain Jeudi saint de l'an 1519 sur la plage de Chalchiuhcuecan qui deviendra le port de l'actuelle Veracruz...

La Nouvelle-Espagne est réellement un Nouveau Monde. Toute tentative pour l'apprécier avec des concepts occidentaux préforgés ne peut qu'achopper : les vieux couples d'opposition ne fonctionnent plus. Où est le Bien, où est le Mal ? De quel côté se trouvent la Barbarie et la Civilisation ? Pour

avoir une idée de la nature du choc qui jeta brutalement face à face ces deux cultures autarciques, il faut suivre pas à pas l'itinéraire intérieur de Bernal Díaz del Castillo marchant avec Cortés derrière *Motecuzoma*, lorsque le grand *tlatoani* guide les « conquistadores » dans Mexico... Oscillation fantastique et vertigineuse de l'esprit castillan. « Quant à nous, devant tant de choses admirables nous ne savions que dire[4]. » Stupeur béate ; les mots usuels s'entrechoquent, se contrarient, s'annihilent... Comment décrire ce qui ne peut pas, logiquement, exister, une ville plus belle que la plus belle ville d'Espagne. « Quand nous vîmes cette belle chaussée qui allait tout droit à Mexico, toutes ces villes et ces villages bâtis sur la lagune, d'autres sur la terre, nous fûmes saisis d'admiration et nous nous disions que cela ressemblait aux villes d'enchantement dont parle le livre d'Amadis... Nos soldats croyaient rêver[5]. » Mais l'auteur marque une pause ; il perçoit, il sent parfaitement la faiblesse de ce mot « rêver » : la réalité confond son langage, mais pour lui, témoin oculaire, la réalité crève les voiles de l'incroyable. « Et que l'on ne s'étonne pas si je raconte ainsi, car je modère encore la chose, mais je ne sais comment l'exprimer : voir comme nous le voyions alors, ce qui n'avait jamais été vu, conté, ni rêvé[6] ! »

Et Bernal Díaz se prend au fil de la plume à retrouver l'essence de son extase première : « Je le répète, j'étais dans une telle admiration que je ne pouvais pas croire qu'on eût découvert dans le monde entier une terre plus belle que celle-là[7]... »

L'incroyable existe bel et bien. La ville de Mexico-Tenochtitlan s'impose par son ordonnance, le tracé de ses chaussées, son architecture ; l'eau de la lagune sertit ses palais, ses temples, ses pyramides. C'est un aqueduc qui mène l'eau douce de Chapultepec au centre de la ville. Les jardins renferment les essences les plus rares, les fleurs les plus odoriférantes. Les marchés grouillent d'animation et les vendeurs y proposent les marchandises les plus précieuses ; les orfèvres surtout ne manquent pas de fasciner les Espagnols : il faut se rendre à l'évidence, il n'y a pas que de l'or au Mexique, il y a aussi des artistes et Bernal Díaz l'accepte comme un état de fait, avec honnêteté, mais non sans surprise. Il veut transmettre au lecteur son étonnement : « Lapidaires, orfèvres, mouleurs pouvaient faire l'envie des plus grands orfèvres d'Espagne... Plumassiers, peintres, sculpteurs, tous étaient des artistes très évolués... Il y a trois Indiens célèbres à Mexico : s'ils

4. B. Díaz del Castillo, *Historia verdádera de la conquista de la Nueva España*, 1re éd., 1568 ; Buenos Aires, Espasa-Calpe Argentina S. A., 1955, p. 185 (chap. LXXXVIII).
5. *Ibid.*, p. 183 (chap. LXXXVII).
6. *Ibid.*
7. *Ibid.*, p. 184.

avaient vécu du temps d'Apelle, de Michel-Ange ou de Berruguete, on les aurait reconnus pour leurs égaux[8]. »

L'incrédulité a cédé le pas à l'admiration. Et pourtant, une autre image obsède les esprits, lancinante, porteuse d'horreur et de dégoût : le sang ruisselle sur les murs des temples, les cœurs arrachés aux sacrifiés palpitent encore dans les coupes à offrandes, lorsque Cortés arrive sur le *teocalli.*

Bernal Díaz décrit le temple de « Huichilobos » et « Tescatepuca[9] », avec « les cœurs d'Indiens brûlant dans les braseros de copal », « les murs et le sol recouverts d'une telle croûte de sang que les abattoirs de Castille ne sentaient pas plus mauvais »... « Il y avait tant d'instruments diaboliques sur cette place, tels que cornes, trompettes, coutelas, et tant de cœurs d'Indiens brûlés dont la fumée encensait les idoles, le tout caillé de sang, que je les envoie tous au diable[10] ! »

Comble d'horreur, des prêtres, leurs cheveux mi-longs tout poissés du sang des victimes, préparent rituellement de démoniaques ragoûts avec les bras et les jambes des sacrifiés offerts aux dieux : les Aztèques sont anthropophages ! Et les sujets très-catholiques du grand Charles Quint frémissent, terrorisés par ces visions diaboliques.

« A l'écart du temple, se trouvait une petite tour, la maison des idoles, un pur enfer. La porte était une bouche épouvantable, pareille à celle de l'enfer, béante, et ourlée de crocs pour engloutir les âmes. Des diables et des serpents l'entouraient. Non loin de là, se trouvait une pierre de sacrifice ensanglantée, noire de fumée et de croûtes. Cette maison était encombrée de marmites, de cruches et de jarres. C'est là que se cuisaient les chairs d'Indiens sacrifiés. Les papes les mangeaient. Près de la pierre des sacrifices, il y avait des coutelas et des billots, comme dans les boucheries... J'ai toujours appelé cette maudite maison, l'enfer[11]. »

Et là, visiblement, le chroniqueur reçoit un violent choc émotionnel ; un vertige le saisit dont il ne peut se détourner ; sa conscience se panique... Deux visions s'affrontent, indicibles, irrémédiablement superposées, fondues en une même impression et pourtant mutuellement exclusives. Deux visions que les esprits du Vieux Monde ne peuvent voir cohabiter... Bernal Díaz ne sait plus où donner de la tête. Imaginons-le en haut de ce « maudit temple », maléfique et somptueux, diabolique et admirable : il se tourne vers la ville ; partout des canaux, des maisons, des fleurs, des allées ; il entend la rumeur des voix ; il sent frémir la vie... Le spectacle est merveilleux : c'est beau ! Il se retourne, et ses yeux plongent dans la bouche d'ombre de

8. *Ibid.,* p. 195 (chap. XCI).

9. B. Díaz del Castillo déforme légèrement les mots nahuatl. Il s'agit, ici, de *Uitzilopochtli* et de *Tezcatlipoca.*

10. *Ibid.,* p. 200 (chap. XCII).

11. *Ibid.,* p. 202.

Tezcatlipoca, dans l'antre de *Uitzilopochtli.* Horreur : les prêtres vêtus de noir sont aspergés de sang humain, les idoles couvertes de pierreries grimacent dans l'ombre, difformes et épouvantables. Le spectacle est hideux, insupportable...

Pourtant, il s'agit bel et bien des deux facettes d'un *même* spectacle. Mais les Espagnols ne parviennent pas à établir une relation, un lien entre ces deux visions, dont l'une apparaît comme un rêve, l'autre comme un cauchemar.

A plus forte raison sont-ils dans l'impossibilité de saisir l'intrinsèque unité des manifestations de la civilisation aztèque. Cortés se tourne vers *Motecuzoma* et livre son impression « à chaud ». « Seigneur Montezuma, je ne comprends pas qu'un si grand seigneur et un homme aussi sage que Votre Majesté n'ait jamais eu la pensée que ces idoles ne sont pas des dieux mais des choses malfaisantes qui s'appellent des diables[12]. » Le mot est lâché : Cortés *ne comprend pas...*

La pensée occidentale se condamne à ne pas comprendre si elle veut conserver ses points de repère : le Bien, la Civilisation. Posséder le vrai Dieu exclut toute reconnaissance d'un autre culte. Mais, à cet égard, quelle différence avec les Aztèques qui, eux, ne tuent jamais un dieu, mais au contraire l'intègrent naturellement à leur panthéon. Jamais n'est détruit le temple d'une divinité locale ; bien au contraire, les prêtres célèbrent son culte à Mexico, et si elle n'a pas son propre adoratoire, au moins trouve-t-elle refuge dans le *Coacalco,* la maison de tous les dieux.

Cette attitude d'esprit résolument « ouverte », ce syncrétisme sans limite qui désorienta si fort les Conquérants nous posent encore aujourd'hui le même problème : il faut soigneusement se garder d'appliquer à la société nahuatl nos concepts qui figent les oppositions, et nos structures dichotomiques, impropres à traduire la réalité aztèque.

2. Les Aztèques et les jeux

Le jeu n'est pas une exception dans la pensée aztèque. Il se coule dans le cadre général des conceptions sociales, psychologiques et religieuses... Peut-être encore plus qu'ailleurs, le jeu y est un mouvant polymorphe aux épiphanies aussi nombreuses que variées.

Le cerner « théoriquement » est une entreprise vaine. D'abord parce qu'il ne nous est pas donné de savoir exactement ce que les Aztèques percevaient comme un jeu : il n'y a pas *un* mot, comme en français, pour le désigner. Il n'y a pas non plus *un* signe du jeu, mais plusieurs... et les valorisations,

12. *Ibid.,* p. 201.

les connotations diffèrent. Notre vision ne pourra être que rétrospective.

D'autre part, et surtout, aucune définition, qu'elle soit positive ou négative, ne peut être considérée comme valable... précisément parce que le positif et le négatif ne sont pas chez les Mexicains des coefficients définitifs.

Les Aztèques ont des catégories ludiques à mi-chemin du jeu et du non-jeu. Le jeu n'a pas réellement d'extérieur.

On trouve sur l'Anahuac des jeux de hasard et des jeux vidés de tout aléa, des jeux de mouvement et des jeux de repos ; des jeux utiles qui servent la société, comme le sacrifice rituel du « gladiateur », et des jeux inutiles, prohibés, comme l'ivresse et l'érotisme... L'activité ludique est à la fois reçue et réprimée ; elle est en même temps culturelle et subversive. Les Aztèques ont des jeux de vie et des jeux de mort ; des jeux sérieux et des jeux-farces, des jeux rituels et des jeux sans règles... Les Aztèques jouent pendant les fêtes, comme ils jouent en cachette, en secret, au fond de leurs maisons. A Mexico, le jeu existe... mais il n'y a pas vraiment de non-jeu caractéristique. L'appréciation du jeu dépend de l'âge du joueur, de son origine sociale, de son sexe, et même du jour de sa naissance : les mêmes gestes pourront être valorisés diversement. Comment, dans ce contexte, procéder *a priori* ?

Le jeu, ici, semble se dissoudre dans les méandres complexes d'une société caractérisée par la fluidité des contraires, ce qui, en l'occurrence, consomme la quasi-impossibilité d'assigner au jeu une définition stable.

L'INDÉFINITION DU JEU

Il faut se résigner : l'indéfinition préalable du jeu est nécessaire. Il serait même impossible, méthodologiquement, de proposer en guise de prolégomène une définition obtenue *in fine,* au terme de l'analyse. Le jeu est mouvement, déplacement perpétuel ; son existence relève du provisoire. Or définir le provisoire, ce serait rendre le provisoire définitif ! Manifestement, c'est une impossibilité logique. Le jeu n'est jamais définitif. En d'autres termes, il est toujours assujetti à l'indéfinition.

Il faut dons accepter de parler du jeu en mouvement, en train... Il faut renoncer à l'enfermer dans le système clos d'une définition. Il n'y a pas de frontière du jeu ; il n'y a pas de *corpus* du jeu. C'est d'ailleurs une telle particularité qui rend impossible toute approche des phénomènes ludiques par la méthode structuraliste [13] !

13. C'est d'autant plus vrai que le jeu a un côté « poupée russe » : il y a des jeux dans le jeu comme il y a des Etats dans l'Etat...

On ne peut pas dire qu'il y ait un système du jeu, parce que le jeu se présente lui-même souvent comme l'élément-laxité d'un système. Une incursion dans le domaine des comparaisons peut aider à le montrer. La métaphore de l'engrenage est à ce titre pleinement signifiante. Le jeu qui s'introduit dans l'engrenage traduit l'usure, le frottement et le flottement : il est la zone « neutralisée » qui raccorde deux parties d'un système ; non pas liaison, mais laxité au sein même de la liaison. Ce jeu préfigure le « grippage » ; il est l'amorce de la rupture, sans être lui-même la rupture. Il apparaît comme menace de mort et pourtant comme strictement conditionné à la vie du mouvement, à la marche du système...

Le jeu trouve naturellement sa place lors des moments creux, des temps morts, des instants de flottement. Dans toute l'antiquité indo-européenne, la fête s'inscrivait à l'articulation de deux cycles temporels : l'un naturel, l'autre artificiel.

Le jeu occupait la lacune née de la non-superposition des rythmes du calendrier humain et du mouvement des astres[14].

Le propre du jeu est de pouvoir être fluctuant, de pouvoir même se couler dans les interstices des systèmes les mieux ajustés. Mais il peut aussi s'interposer, se superposer, éventuellement se substituer au système... Un masque peut être dans l'extériorité un objet de bois ou de cuir, possesseur de sa forme propre, autarcique, autonome, existant indépendamment de celui qui le porte. Mais il peut aussi coller à la peau, se façonner sur les traits de son porteur. Il peut être peint sur le visage. Il peut aussi se confondre avec l'apparence réelle du personnage : alors toute facticité disparaît. A la limite, il ne reste du masque que la disposition d'esprit, la conscience du dédoublement : en ce cas, le masque se caractérise totalement par son intériorité, par son existence dépendante, liée à une volonté, et par son extrême fluidité formelle...

Le jeu n'a pas de structure propre. Il l'emprunte toujours au contexte sur lequel il se greffe et dans lequel il se déploie. Impossible de réussir une description formelle : le jeu est un mouvant polymorphe.

Certes, il existe bien une valorisation intrinsèque, à laquelle on se réfère en prononçant le mot « jeu » et qui appelle un champ de compréhension. Mais la dénomination ne cerne pas l'essence de la manifestation ludique. Tout jeu est jeu sans frontière. Et le domaine du lexique, plus encore que tout autre, est soumis à déformation permanente, sous l'effet du jeu, qui

14. En fin d'année, les calendriers solaires (douze mois de trente jours) présentent habituellement cinq jours de retard sur le mouvement réel du soleil, alors qu'il manque presque douze jours aux computs lunaires pour égaler l'année solaire.

s'insère entre les mots : ici encore il n'est pas question de délimiter le jeu grâce à l'artifice du nominalisme.

Dire le jeu sans frontière ne revient pas à l'étirer au point de le désintégrer. Les jeux de Lewis Carroll sont impossibles. Impensable, la course au Caucus [15] qui n'a ni début, ni fin, ni règle du jeu ; ce n'est ni une course, ni un jeu.

Dire le jeu sans frontière, c'est le consacrer comme un indéfini, c'est le poser comme un indéfinissable.

Mais se condamne-t-on pour cela à ne plus pouvoir en parler ? Doit-on renoncer à poursuivre ce qui se dérobe constamment ? Non, bien sûr. Le jeu n'est pas la tortue d'Achille... Mais un détour est toutefois nécessaire.

Ce qu'il nous est donné de saisir, ce qui perdure par-delà les modifications morphologiques, c'est l'esprit du jeu. D'où la nécessité d'une étude de mentalité plus globale et plus englobante. Un jeu est toujours en situation : c'est cette situation, et elle seule, qui peut être analysée. Au lieu et place d'une définition conceptuelle, risquons donc une présentation largement contextuelle.

C'est à dessein que j'ai donné au jeu un champ sémantique très vaste : il doit ignorer qu'il se trouve sur un terrain d'expérimentation ; il doit pouvoir s'épancher librement aux limites de la vie.

Car pour décrire le jeu, il faut aussi décrire la vie. A la fois la partie et le tout, en se gardant de la métonymie. Qu'on ne s'étonne donc pas, si, sous le pseudonyme du jeu, se retrouvent « pêle-mêle » le sérieux, le rite, la fête, le spectacle, la partie de plaisir et la cérémonie, l'horreur splendide du sacrifice, les transes des hallucinés, les beuveries tranquilles et les défilés somptueux, l'effort et l'oisiveté, le rythme des tambours, le piétinement des danses et l'écho des poèmes psalmodiés dans la nuit.

15. L. Carroll, *Alice au pays des merveilles,* trad. H. Parisot, Paris, Aubier-Montaigne, 1970, p. 113-115.

Introduction

PROPOS

Profitant de la généreuse abondance des documents ethno-historiques, j'ai tenté, pour rendre compte du jeu chez les Aztèques, de le réincarner dans son contexte de vie.

Je me suis intéressé à l'ensemble du phénomène jeu, surpris dans son extériorité, sondé dans ses ressorts intimes. Dans cette optique, j'ai, en tout premier lieu, évité de donner à mon étude l'aspect un peu froid d'une monographie. J'ai surtout essayé de montrer que le jeu, chez les Aztèques, ne se réduit pas à un jeu de balle (le *tlachtli*) et à un jeu de « hasard » (le *patolli*). Aussi ai-je regardé les Mexicains chanter et danser, s'affronter en joutes burlesques ou sanglantes, se parer pour représenter quelque mimodrame sacré... Mais je n'ai pas ignoré que le *patolli* et surtout le *tlachtli* tenaient une place prépondérante dans l'univers ludique des Nahua : j'en ai dressé une sorte de « fiche technique » en introduction, en l'ouvrant largement sur les références.

J'ai, d'une façon générale, envisagé le jeu comme *activité* ludique ; et ma recherche s'ordonne naturellement sur le pôle de la vie sociale. Peut-être, d'ailleurs, le propos de ma recherche sera-t-il parfois légèrement débordé : souvent le jeu servira de « mirador », de belvédère, de point de vue privilégié pour observer la vie à la fois furtive et somptueuse de l'ancienne société mexicaine.

Finalement, c'est un peu une « sociologie » à partir des jeux que j'ai voulu réaliser : montrer comment jeu et structure sociale s'interpénètrent, s'expliquent, s'appellent réciproquement, montrer comment le jeu corres-

pond aux mythes et à la religion des Aztèques, à leurs conceptions économiques, philosophiques et morales...

Evidemment le mot « sociologie » s'entend au sens large, puisqu'il s'agit de tenter une description à partir d'un traitement spécifique des matériaux archéologiques, épigraphiques ou ethno-historiques, qui ne constituent pas les outils de travail habituels du sociologue.

En réalité, dans cet exercice, je crois que l'on se trouve rapidement au-delà du niveau de la simple reconstitution. L'enquête ethno-historique tend à déboucher sur la socio-analyse : l'étude exhume par exemple des stratifications culturelles, à l'époque aztèque en grande part intériorisées, ou des comportements sociaux dont la signification s'est réfugiée dans l'inconscient. S'intéresser à la vie conduit souvent à dépasser le vécu, pour s'avancer dans le domaine souterrain du décryptage éthologique...

L'ANASTYLOSE ET LE PALIMPSESTE : LES MATÉRIAUX D'ÉTUDE

1. L'ANASTYLOSE : LA SYNTHÈSE POSSIBLE

Peut-on scientifiquement prétendre retrouver le comportement spirituel d'une civilisation dont il ne reste que des vestiges ? Je ne sais si la question peut être tranchée en général. Mais, en l'occurrence, en ce qui concerne les Aztèques, il ne paraît pas présomptueux de répondre par l'affirmative : les documents abondent, en effet ; ils se recoupent et peuvent être systématiquement comparés. Bref, l'information sur le sujet est d'une fécondité et d'une richesse surprenantes. Certes, les structures se sont affaissées, les constructions gisent, en morceaux, sur le sol du passé. Mais, conservés souvent miraculeusement, les éléments ne demandent qu'à être rapprochés, reliés entre eux et cimentés dans l'histoire du peuple mexicain. Ce type de recherche nécessite moins un travail d'imagination ou d'intuition qu'une véritable anastylose, patiente et méthodique.

Cette évocation archéologique n'est pas une simple métaphore : au premier rang des sources concernant les Aztèques, se placent effectivement les données archéologiques. La ville actuelle de Mexico, édifiée à l'exact emplacement de l'ancienne capitale, a livré un grand nombre de vestiges : toute excavation, tous travaux de construction découvrent de nouvelles structures, de nouveaux objets. Récemment, les tranchées ouvertes en vue de la cons-

truction du métro ont offert une ample information aux archéologues qui suivaient l'avance des travaux [1]. Le matériel récolté se caractérise par la plus grande diversité : objets ménagers, céramiques, sculpture monumentale, statues de dieux, inscriptions commémoratives... Bien que les Aztèques incinèrent le plus généralement leurs morts — d'où l'absence de sépultures —, nous sommes fort bien renseignés sur l'architecture, l'urbanisme et l'organisation domestique de Tenochtitlan et de ses villes satellites, Tlacopan ou Tlatelolco. Evidemment Mexico fut mise à sac par les Espagnols en 1521 : les monuments aztèques furent abattus dans le désastre ; et l'on reconstruisit des églises à l'emplacement des temples détruits, comme le montre aujourd'hui la place des Trois Cultures. Mais les substructures originales sont demeurées... L'élan destructeur des « conquistadores » n'a cassé que la verticalité superbe de la culture nahuatl.

Pour aborder plus précisément le problème du jeu, il est certain que l'archéologie aura par exemple une lourde part dans l'établissement du fichier du jeu de balle. La confrontation des quelque quatre-vingts terrains attestés en zone mexicaine avec les trois cents autres dénombrés dans le reste de l'aire méso-américaine permettra probablement de mieux apprécier la spécificité du jeu de balle et son évolution tant au niveau géographique que sur le plan diachronique.

Le Mexique ancien nous est aussi connu par le truchement des chroniqueurs. Ils ont laissé une volumineuse littérature, grouillante de mille et un détails, où abondent les anecdotes, les témoignages et les renseignements de toute sorte.

Parfois de fidèles et lancinantes énumérations détaillent l'ordonnance des fêtes ou la lignée princière de telle ou telle cité. Parfois des passages de la Bible viennent prouver, texte à l'appui, que la religion aztèque n'est qu'une invention démoniaque de Lucifer. Ou bien la chronique se fait l'écho des rêves et des cauchemars nocturnes de la population. Ou encore décrit la vie quotidienne, les allées et venues des porteurs d'eau, le geste de la femme broyant le cacao, la pénitence que s'impose un homme méritant, l'ardeur des jeunes guerriers dansant dans leur collège... Il faut en convenir : chacun a son style, chacun son sujet de prédilection.

Voici les militaires. Hernán Cortés [2], lui-même. Il envoie régulièrement à son roi Charles Quint des missives où il fait le point sur la situation et donne son impression sur la Nouvelle-Espagne ; il parle en soldat, en chef de mission, mais aussi en observateur précis.

1. C'est ainsi par exemple qu'a été mis au jour et restauré *in situ* le temple rond du dieu du vent *Eecatl* à la station Pino Suarez.

2. H. Cortés, *Cartas de relación de la conquista de Méjico (1519-1526).*

Voici Bernal Díaz del Castillo[3], le seul Espagnol à prendre part, depuis Cuba, aux trois expéditions qui devaient conduire à la chute de Mexico. Il s'est retiré au Guatemala, il a soixante-douze ans, lorsqu'il entreprend de retracer l'épopée de la Conquête : il est outré par un historien fort peu objectif à son gré, Lopez de Gomara ; il veut rétabir la vérité. Et un talent de grand conteur se fait jour chez ce vieux serviteur de la cause castillane. Son récit retrouve les enthousiasmes de jeunesse, les stupeurs curieuses et admiratives, les yeux un peu éberlués des premiers conquérants...

Voici les missionnaires : Fray Toribio de Benavente, surnommé Motolinía[4], arrivé au Mexique en 1524, parmi les douze premiers franciscains ; le frère prêcheur Diego Durán[5], au style enchevêtré et indémêlable ; l'illustre Sahagún[6], franciscain lui aussi et inventeur de l'ethnologie... En réalité, c'est aux religieux que nous devons la grande part de nos connaissances sur la société aztèque. Ils se sont penchés sur le passé des Indiens, ils en ont consigné la religion et les mythes ; pour leurs supérieurs, ils ont dressé des rapports souvent minutieux.

Certains chroniqueurs sont métis, comme le noble Muñoz Camargo[7], qui a utilisé des documents aujourd'hui disparus pour écrire vers la fin du 16e siècle son *Histoire de Tlaxcala*, ou comme Juan Bautista Pomar[8], qui s'est fait l'archiviste de l'histoire de Texcoco, parce que sa mère était la fille de *Nezaualpilli*, roi de cette cité, alliée à Mexico au sein de la Ligue tricéphale...

Nous possédons même des chroniques comme celles de Tezozomoc[9] ou de Chimalpahin[10], comme les annales de Cuauhtitlan qui sont rédigées en langue nahuatl, mais en caractères latins. D'autres historiens indigènes, instruits dans la langue castillane, écrivent directement en espagnol : tel est le cas d'Ixtlilxochitl[11], lui aussi d'ascendance royale texcocane.

A vrai dire, presque tous les types d'information sont représentés dans

3. B. Díaz del Castillo, *Historia verdádera de la conquista de la Nueva España*, 1568. Une excellente traduction française, allègre et efficace, est due à D. Aubier : *La véridique histoire de la conquête de la Nouvelle-Espagne*, Paris, Club des libraires de France, 1959. Il ne s'agit cependant pas d'une version intégrale.

4. Motolinía, *Memoriales*, et *Historia de los Indios de la Nueva España*, 1541.

5. Durán, *Historia de las Indias de Nueva España y islas de tierra firme*, 1579-1581.

6. Sahagún, *Historia general de las cosas de Nueva España*, 1582.

7. Muñoz Camargo, *Historia de Tlaxcala*, 1585.

8. Pomar, *Relación de Texcoco*, 1582.

9. Tezozomoc, *Crónica Mexicayotl*, 1600-1609.

10. Chimalpahin, *Anales*, 1612-1629.

11. Ixtlilxochitl, *Relaciones*, et *Historia chichimeca*, 1600-1616.

les chroniques. Oviedo [12] écrit une histoire naturelle qui nous renseigne sur la faune et la flore. La pharmacopée aztèque nous est connue par le *Codex Badianus,* conservé au Vatican : c'est un traité de botanique écrit en nahuatl par un indigène de Tlatelolco, Martín de La Cruz, et traduit en latin en 1552 par le moine Juan Badiano. Un voyageur féru de botanique, Francisco Hernandez, médecin personnel du roi d'Espagne Philippe II, recense plus de mille deux cents plantes, drogues et remèdes pour écrire son *Historia de las plantas de la Nueva España*... Nous possédons un lexique nahuatl-espagnol et espagnol-nahuatl rédigé par Alonso de Molina [13] ; nous avons un précis de grammaire nahuatl dû au frère Andrés de Olmos [14], et puis nous avons des compilations plus tardives et plus diverses qui sont l'œuvre de Mendieta [15], de Torquemada [16], du jésuite Clavigero [17] exilé en Italie... Bref, c'est réellement dans une masse de documents que le chercheur a tout loisir de puiser.

Il faut toutefois revenir un instant sur l'œuvre primordiale de Sahagún [18] pour en souligner l'intrinsèque richesse. Ce franciscain arrive au Mexique en 1529, c'est-à-dire huit ans après la chute de Mexico. Là il est chargé par son « prelado mayor », le T.R.P.F. Toral, d'écrire « ce qui serait le plus propre à servir d'appui aux ministres chargés d'instruire les naturels de cette Nouvelle Espagne [19] ». Il conçoit donc le plan de son œuvre et apprend le nahuatl. Son enquête commence à Tepepulco, près de Texcoco. Il travaille

12. Oviedo, *Historia general y natural de las Indias,* 1535-1556.
13. Molina, *Vocabulario en lengua castellana y mexicana,* 1571.
14. Olmos, *Arte para aprender la lengua mexicana,* 1547.
15. Mendieta, *Historia eclesiástica indiana,* 1596.
16. Torquemada, *Monarquía indiana ; Veinte i un libros rituales,* 1611.
17. Clavigero, *Storia antica del Messico,* 1780.
18. Sur la vie de Bernardino de Sahagún et sur l'histoire de ses manuscrits, voir l'introduction de Jimenez Moreno à l'édition Pedro Robredo de l'*Historia general,* Mexico, 1938, et l'introduction de Miguel Leon-Portilla à *Ritos, sacerdotes y atavios de los dioses,* Mexico, U.N.A.M., 1958.
19. Sahagún, *Historia general de las cosas de Nueva España,* Mexico, Porrua, 1956, t. I, p. 105 (livre II, prologue). Les références à Sahagún se rapportent toujours à l'édition Porrua (texte établi par A. M. Garibay K.). Mais, devant la pluralité des éditions de l'*Histoire générale,* pour faciliter la localisation des citations, j'ai toujours mentionné, entre parenthèses, le livre et le chapitre d'où elles sont extraites. Lorsque la référence porte « Sahagún », j'ai traduit le texte espagnol ; lorsqu'elle renvoie au *Florentine Codex,* j'ai suivi le mot-à-mot de la version nahuatl, telle qu'elle est établie par Dibble et Anderson dans leur édition bilingue anglo-nahuatl publiée à Santa Fe (New Mexico) de 1950 à 1955, en treize parties. En de rares exceptions, il m'est arrivé de « pondérer » la traduction espagnole en fonction du texte nahuatl, ou, à l'inverse, de préciser le texte nahuatl en fonction de « gloses » dues à Sahagún. J'ai alors généralement donné la double référence.

avec des informateurs qui ont survécu à la Conquête : douze vieillards, des notables, des « principales » selon l'expression même de l'auteur, ainsi que quatre hommes instruits dans les lettres latines, par ses soins, quelques années auparavant. « Avec ces personnages de haut rang et ces grammairiens, qui étaient aussi des notables, j'ai souvent conversé, pendant deux ans, en suivant l'ordre que j'avais marqué dans mes notes. Toutes les choses dont nous nous entretenions, ils me les disaient avec des peintures — car c'est de cette écriture qu'ils se servaient autrefois — et les grammairiens les exprimaient dans leur langue, écrivant leurs textes sous les peintures[20]... » Le père Sahagún est alors muté à Santiago de Tlatelolco, et là, recommence son travail. Il soumet ses manuscrits à d'autres informateurs, une dizaine d'Indiens choisis pour leur connaissance des choses anciennes : « Pendant plus d'une année, enfermés dans le collège, nous amendâmes et modifiâmes tout ce que j'avais déjà écrit à Tepepulco et nous en fîmes une nouvelle copie[21]... » Puis, vers 1565, il va habiter le couvent San Francisco El Grande, à Mexico. Il consacre trois ans à réviser et à corriger l'ensemble du texte nahuatl qu'il partage en douze livres. Son projet est alors d'en donner une version espagnole : Sahagún désirait en effet transcrire son œuvre sur trois colonnes, texte nahuatl avec traduction en regard, la troisième colonne étant consacrée à une exégèse historique et linguistique. Mais le supérieur provincial des Franciscains interdit au vieillard tremblotant d'utiliser les services de copistes indigènes ; pis encore, Sahagún se voit privé de ses manuscrits pendant cinq ans. Ce n'est qu'en 1575 qu'un nouveau chapitre le presse de continuer son œuvre ; le père entreprend alors la traduction de son texte. Mais un décret de Philippe II vient interdire toute documentation sur les idolâtries et autres superstitions indiennes, ainsi que la publication des ouvrages de Sahagún ! Et de fait, en 1590, le patient et inspiré franciscain, fort avancé en âge, mourra à Mexico sans avoir vu éditer une quelconque partie de ses écrits. Auparavant, il avait toutefois terminé la version bilingue, nahuatl-espagnol, que nous connaissons sous le nom de *Codex de Florence...*

C'est donc un véritable travail d'ethnographe qu'accomplit Sahagún. Pris d'une réelle passion pour « ses fils, les Indiens », il est probablement celui qui a le mieux compris la valeur de la civilisation aztèque. Il veut l'approfondir et la pénétrer, au lieu de la rejeter en bloc, au titre d'infamie. Il se double surtout d'un homme scientifique : il approche les codex, conservés malgré les interdictions dans les familles nobles ; il choisit ses informateurs parmi les plus instruits ; il utilise un questionnaire précis et répète son

20. *Ibid.*, p. 106.
21. *Ibid.*

enquête en plusieurs lieux pour éliminer les erreurs ; il compose, il écoute, il note, il collationne...

Le résultat, son *Histoire générale des choses de la Nouvelle-Espagne,* constitue à l'heure actuelle la plus précieuse mine de renseignements, et au cours de mon étude, c'est à elle que je m'adresserai en priorité.

Les Aztèques d'avant la Conquête connaissent le papier et le parchemin. Les livres sont le plus souvent en fibres végétales battues *(amatl)* ou encore en peau de daim soigneusement traitée... Les scribes utilisent une écriture pictographique, qui au 16ᵉ siècle se situe à mi-chemin de l'idéogramme et de l'expression phonétique. Comme tous ces livres se faisaient l'écho de la voix du démon, c'est-à-dire qu'ils contenaient souvent un matériel religieux, rituel et divinatoire, ils furent condamnés sans rémission par les autorités religieuses espagnoles. Et les autodafés de l'évêque Zumarraga virent se consumer des milliers de manuscrits indigènes... Heureusement beaucoup échappèrent aux flammes ; du moins suffisamment pour que nous ayons une bonne connaissance du contenu de ces « codex ».

La plupart des *manuscrits pictographiques* précolombiens nous sont parvenus sans indication de date ou de provenance. Nous ignorons aussi le nom de tous les *tlacuiloque* qui les peignirent ; jamais en effet un auteur ne « signe » son œuvre. Pourtant, on a pu, par le style du dessin, parfois par des notations historiques, classer les codex de la zone mexicaine en trois principaux groupes : le groupe *Mexica,* le groupe *Puebla-Tlaxcala* et le groupe *Mixteca*[22]. Les manuscrits provenant de la vallée de Mexico sont les plus rares : outre le *Tonalamatl* de Aubin, on y compte surtout le splendide *Codex Borbonicus,* conservé à Paris... à la bibliothèque de l'Assemblée nationale (Palais-Bourbon) ! Mais les contacts culturels entre Mexico et les grandes cités de « l'Empire » furent si étroits que se justifie la confrontation avec les manuscrits mixtèques *(Codex Nuttall, Vindobonensis, Bodleianus, Becker, Selden II...)* et les codex du groupe Borgia *(Codex Borgia, Vaticanus B, Fejervary-Mayer, Laud, Cospi).*

Après la Conquête, et à l'instigation de certains Espagnols, des Indiens rédigèrent des manuscrits figuratifs, assurément dénués de l'élégance hiératique des anciens livres des destins, mais qui offrent une documentation appréciable. Signalons, parmi bien d'autres, l'important *Codex Mendoza,* le *Codex Magliabecchi* ou le *Codex Aubin 1576* qui, comme le *Codex Boturini,* narre l'historique et mythologique pérégrination des Mexicains depuis *Aztlan,* la Blanche.

Ajoutons que l'humeur processive des Indiens donnait lieu à une véritable paperasse. Toute récrimination, tout différend, toute contestation territo-

22. J'excepte ici les manuscrits proprement maya, parmi lesquels on compte le *Codex Dresdensis,* le *Codex Peresianus* et le *Codex Tro-Cortesianus.*

riale étaient consignés dans des archives et l'arrivée des Espagnols n'émoussa point — bien au contraire — ce trait de caractère qui nous vaut aujourd'hui un très grand nombre de feuillets, de minutes de procès, de « lienzos », remplis d'utiles indications.

Une autre pierre de voûte dans l'édifice de la reconstitution repose dans les textes en langue nahuatl. Certes il ne s'agit pas d'un domaine immense : mais sa richesse compense son exiguïté.

Sahagún, par exemple, nous a transmis les hymnes rituels qui étaient chantés lors des fêtes : ce sont des textes fort anciens qui plongent aux sources de la mythologie, et de ce fait méritent la plus grande attention. Nous possédons même des textes rituels en otomi, et en langue chichimèque comme l'antique *Amimitl incuic*[23]. Leur signification était d'ailleurs probablement inconnue — ou oubliée — par la plupart des Aztèques du 16e siècle...

Comme les dignitaires entretenaient tous des préoccupations d'ordre littéraire et célébraient le culte des beaux-arts, le genre « poésie » florissait à Mexico et dans les cités voisines ; et des spécimens représentatifs de l'art des poètes autochtones nous sont fort heureusement parvenus[24]. Et puis des textes variés permettent de se faire une idée de tel ou tel trait de civilisation, par exemple : les *ueuetque tlatlatolli*[25] et les *ilamatque tlatlatolli,* « les discours des vieux et des vieilles femmes », renferment sous forme de préceptes et de conseils aux jeunes un remarquable exposé de la philosophie de la vie aztèque ; derrière ces guides des bonnes manières, c'est toute une mentalité qui se découvre...

Il faut enfin considérer que le Mexique actuel est encore à bien des égards une terre indienne et l'*ethnographie* peut offrir son apport. Evidemment, dans la vallée de Mexico, le métissage a été intensif depuis quatre siècles, ce qui estompe considérablement les possibilités de survivances proprement aztèques. Mais, en revanche, dans les endroits les plus reculés ou les moins accessibles, les anciennes strates culturelles affleurent ; les Huichol semblent incarner la période chichimèque des Aztèques et les Otomi sont probablement les descendants de la très vieille couche de population agricole et sédentaire qui préexistait à l'arrivée des envahisseurs venus du Nord. C'est dans les régions perdues du Sinaloa que se joue encore un jeu de balle, certes édulcoré, mais pourtant apparenté au *tlachtli.* C'est dans la sierra Madre occidentale que les Tarahumara jouent à un jeu qui tient des osselets et dont on trouve trace dans les codex. C'est au cœur de la Huaxteca que se perpétue le « volador » à la signification mystérieuse...

23. *Florentine Codex,* part III, p. 210 (fin du livre II).

24. Voir les trois volumes de *Poesia nahuatl, paleografía, versión, introducción y notas explicativas de A.-M. Garibay K.,* Mexico, U.N.A.M., 1964-1966.

25. *Huehuetlatolli. Documento A. Manuscrito de la Biblioteca Bancroft, Berkeley, California,* trad. Garibay K., Sacramento, Casa editorial de Tlaloc, 1943.

Incontestablement, l'ethnologie est partie intégrante de l'ethno-histoire.

Il est clair que ce survol des vestiges du passé aztèque est infiniment trop rapide pour donner l'exacte dimension de l'importance des sources : on pourrait citer des dizaines d'autres chroniqueurs, comme Tapia ou Zurita, Ruiz de Alarcon ou Jacinto de La Serna... J'ai donné le nom de quelques codex parmi les plus beaux, mais les bibliothèques du monde entier possèdent des manuscrits moins bien conservés et de nombreux fragments... Bref l'information, dans sa masse, semble inclure presque tous les éléments permettant la reconstitution de la vie aztèque.

2. Le palimpseste : l'apparence et la dissimulation

Le réel problème, dans une étude d'ethno-histoire mexicaine, ne réside pas dans l'importance quantitative de l'information, mais plutôt dans son traitement. Il n'y a pas que du cassé à recoller, il y a aussi du caché à découvrir ; et souvent, là où les apparences font illusion. En gros, il s'agit de définir un indice de pondération entre les diverses sources ; il faut se donner une grille permettant la lecture des documents bruts. Car tout n'est pas sans secret et l'erreur sait se maquiller du masque de la vérité.

L'interprétation générale

Aucune information n'est pure de subjectivité ; mais on peut « réduire » cette subjectivité en analysant les filtres qui l'ont produite.

Je ne reviendrai pas sur le plus important de tous : l'esprit occidental. Il a affecté la vision des « conquistadores » ; mais reconnaissons qu'aujourd'hui encore, malgré tous nos efforts pour nous libérer de l'ethnocentrisme, notre double bain culturel gréco-latin et judéo-chrétien nous gêne spontanément pour saisir l'essence de la pensée nahuatl. Comment accepter par exemple que la mort puisse être vivante ?

Il faut aussi tenir compte du fait que la plupart des auteurs qui ont écrit sur le Mexique ancien sont des religieux, généralement des franciscains : leurs jugements sont tout empreints de l'intransigeance catholique de l'époque. Et même lorsque les chroniqueurs sont des civils, ils demeurent Espagnols, c'est-à-dire fervents défenseurs de leur foi et de leur roi. Les historiens indigènes eux-mêmes, élevés dans les collèges fondés par les missionnaires, se sont convertis au catholicisme en même temps qu'ils adoptaient l'écriture alphabétique et les modes d'expression du Vieux Monde.

Si les chroniques s'attardent sur les activités des seigneurs et des nobles, elles sont généralement plus discrètes sur la vie des simples soldats ou des

simples citoyens. Cette caractéristique s'explique en réalité fort bien. D'abord parce que les Espagnols furent en priorité fascinés par le brillant de la civilisation et la magnificence de la vie noble : le spectaculaire frappe davantage l'imagination. Mais cela vient aussi de l'origine sociale des informateurs qui renseignent les moines compilateurs : tous sont des seigneurs ou du moins des notables. Sahagún réunit autour de lui des vieillards élevés dans les *calmecac,* dans ces collèges de prêtres destinés aux fils de famille. Il est donc normal que ces personnages parlent de ce qu'ils connaissent le mieux : des dieux, des fêtes, des coutumes de leurs familles... Les choses du peuple sont traitées plus succinctement. Incontestablement la quantité et la qualité de l'information sont disproportionnées : mais l'important reste qu'il existe quelques lignes concernant les *maceualtin*, les gens du commun ; il suffit de rehausser le renseignement à sa juste valeur.

Mais il y a là tout un travail de rééquilibrage à effectuer, qui passe chaque fois par l'analyse des canaux d'information pour aboutir à la détermination d'un coefficient de compensation.

Le problème de la communication

Dès l'origine, le contact hispano-aztèque engendra une marge d'incertitude. Comment communiquer en effet lorsque tout est différent : les phonèmes, le mode d'écriture et les conventions qui régissent les signes ? On sait comment Cortés dialoguait avec *Motecuzoma*, par l'intermédiaire de deux interprètes bilingues : le naufragé Aguilar, qui avait été recueilli par les frégates espagnoles à Cozumel, traduisait le castillan en langue yucatèque à Doña Marina, embarquée, elle, au Tabasco ; et la Malinche traduisait le yucatèque en nahuatl, sa langue maternelle. Mais quelle déperdition d'intensité devait en résulter[26] !

Bien que n'ait pas été commise à Mexico l'erreur de l'évêque Landa qui, en pays maya, se mit en devoir de recueillir « l'alphabet » d'une écriture pictographique seulement partiellement phonétique (!), la transcription du nahuatl en caractères latins fut laborieuse et souvent aléatoire. Les Aztèques possèdent par exemple une voyelle intermédiaire entre le *o* et le *ou* : les Espagnols écrivent donc tantôt *o,* tantôt *u.* De même ils transcrivent indifféremment *cu* ou *uc* une occlusive labio-vélaire inconnue en castillan : on rencontre aussi bien *tecutli* que *teuctli, tecomitl* que *teucmitl...* Il en résulte un flottement orthographique qui peut présenter des risques de confusion si

26. C'est ainsi que les choses se passèrent au début. Car la Malinche ne tarda guère à apprendre l'espagnol et servit d'interprète direct entre les Aztèques et les Conquérants.

l'on considère que la langue mexicaine utilise à profusion non seulement la composition, mais aussi la modification phonétique ; elle joue sans cesse avec des particules, des déterminatifs, des préfixes, des suffixes... Il est probable que des « jeux de mots », des allitérations ont échappé aux transcripteurs alors que certaines différences étaient confondues.

D'autre part, les informations lexicologiques furent initialement obtenues par interrogation gestuelle, en montrant du doigt un objet et en en demandant le nom. Mais si l'enquêteur désigne par exemple un ara, l'indigène pourra tout aussi bien lui répondrè qu'il s'agit d'un oiseau, d'un perroquet ou d'un *alotl*, sans que l'enquêteur puisse nécessairement apprécier le degré de précision de la réponse.

C'est ainsi que les Espagnols prennent souvent un mot générique pour un mot particulier. Sans être source d'erreur, cela peut conduire à des approximations peu satisfaisantes. C'est ce qui s'est passé pour les jeux : les échantillons sont trop réduits pour que le questionnant puisse s'apercevoir que le jeu lui a été désigné par un terme générique. Ainsi des réalités différentes, éventellement contradictoires, se camouflent sous une même appellation : telle est l'histoire du *patolli* et du *tlachtli*, sur lesquels nous aurons à revenir.

Le sens de l'absence

Bien sûr, les Indiens n'ont pas tout dit. Et leurs silences sont éloquents : les lacunes d'information sont elles-mêmes une information... Seulement la présence de ces blancs est loin d'être décelable aisément ; et puis, quel sens véritable donner à ce mutisme ?

Les religieux ont quelquefois pratiqué l'auto-censure dans leurs écrits, surtout en ce qui concerne la vie sexuelle des autochtones. Mais sur certains sujets « scabreux », les Aztèques se sont certainement retranchés dans le secret : soit par crainte de se faire traiter d'idolâtres et de possédés du démon, soit par pudeur, soit pour garder leurs mystères pour eux... nous ne saurons jamais...

Nul doute que les confréries de chevaliers-aigles et de chevaliers-jaguars soient au nombre des sujets tabous : la plus grande discrétion est de règle concernant ces ordres militaires organisés un peu comme des sociétés secrètes et où les pratiques sodomiques devaient jouer un grand rôle.

Parfois, les informateurs s'arrangent pour donner des explications « recevables » : ils accentuent un aspect du problème pour mieux occulter l'autre... Par exemple, *Tlazolteotl*, « la déesse de l'immondice », présidait aux plaisirs charnels ; elle possédait entre autres surnoms celui de *Tlaelquani*, « la mangeuse d'ordure ». Or un rite de confession, un peu comparable au sacrement catholique, lui est dédié. Les informateurs furent ravis d'abonder dans

le sens des missionnaires qui associèrent l'ordure au péché. *Tlazolteotl* devenait la déesse de l'absolution ! La réalité est bien différente et... moins avouable. Dans le *Codex Borbonicus*[27], *Tlazolteotl* est représentée de face avec un étonnant « ornement » buccal, en forme de moustache et de barbiche, qui paraît assorti à sa coiffe ornée de bandeaux de coton. La planche 30 du même codex, mais due à un autre scribe, la figure de même. Mais la planche 29 qui, exceptionnellement, montre *Tlazolteotl* de profil, nous permet d'identifier son « masque buccal » : il s'agit d'un oiseau dont la tête est retenue dans la bouche de la déesse. C'est là la figuration véritable de l'ordure, de l'immondice qu'elle patronne. Car le nom nahuatl de l'oiseau est *tototl,* mot qui en langage ésotérique désigne... le membre viril. Mais ça, les Aztèques ne le dirent pas aux prêtres !

L'ésotérisme

Un voile de mystère entoure bon nombre de pratiques rituelles ou domestiques et particulièrement celles qui touchent à la magie. La signification de certains actes est quasiment impossible à appréhender : comment expliquer par exemple que « l'arme » dont se servent les sorciers pour magnétiser et endormir leurs victimes soit... l'avant-bras gauche d'une femme morte en couches[28] ? Et pourquoi les Aztèques enfermaient-ils les femmes enceintes dans des greniers lors de la cérémonie du feu nouveau ? Pourquoi craignaient-ils de les voir se changer en bêtes féroces si la lumière ne revenait pas ? Pourquoi cette nuit-là les enfants qui tombaient dans le sommeil risquaient-ils d'être métamorphosés en souris[29] ?

D'une façon générale, les formules sacrées employées par les prêtres, par les médecins ou par les guérisseurs relèvent d'un langage ésotérique où abondent les métaphores obscures et les superpositions sémantiques. Car c'est un trait caractéristique de la langue mexicaine : elle ne se formule, ni ne se comprend uniment.

Le lexique est par essence amphibologique ; souvent même les mots ne sont pas simplement à double sens ; c'est toute une chaîne de significations qu'ils véhiculent. Tout est allusion, connotation, évocation. Pour comprendre, il faut accepter d'entrer dans le jeu des lectures pluridimensionnelles, de se laisser fasciner par l'illusion, le jeu des reflets et des correspondances. *Xiuitl* par exemple signifie à la fois herbe, turquoise, feu, quinconce (chif-

27. Pl. 13 (reproduite ici photo 14).

28. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 358 (livre IV, chap. 31) ; t. II, p. 180 (livre VI, chap. 29).

29. *Ibid.,* t. II, p. 271 (livre VII, chap. 11).

fre 5) et année. *Tonalli* évoque le soleil, la chaleur, le jour, le destin et même le doigt de la main que l'on impose au malade. *Tlachtli,* jeu de balle, désigne le ciel, le cosmos. *Quauhnochtli,* littéralement « la figue de Barbarie de l'aigle », est le nom que l'on donne au cœur des victimes humaines sacrifiées au soleil. Il existe à Mexico une vieille déesse de l'eau, *Chalchiuhtlicue,* « celle qui a une jupe de pierres précieuses » ou, plus précisément, une jupe de pierres vertes ; or cette déesse est le plus souvent représentée avec une jupe de couleur rouge ! En effet, les Aztèques appelait *chalchiuhatl,* « l'eau précieuse », le sang des victimes destiné à nourrir le soleil dans sa course nocturne. *Chalchiuitl* désigne apparemment la couleur verte ; mais ésotériquement, le mot évoque le rouge sang...

La trame symbolique de la langue nahuatl dissimule derrière l'apparence des signes une signification non linéaire où la pensée rebondit sans cesse d'une image à une autre. Projetés dans ces labyrinthes scintillants, les toujours non-initiés que nous sommes courent le risque de s'arrêter en route ou de rester en deçà de la plénitude sémantique ; et le langage de la pictographie, dont le ressort mental nous est inconnu, nous condamne, par prudence, à une lecture certainement bien terre à terre...

Et puis, à l'image du *Fejervary-Mayer,* les codex sont souvent palimpsestes : les peintures actuelles masquent les vestiges, effacés mais présents, d'une écriture plus ancienne et tout autant signifiante... Peut-être y a-t-il là un symbole : l'abondance des matériaux justifie la tentative de reconstruction, mais tout n'est pas donné ; et tout serait-il donné qu'il faudrait encore lire entre les lignes, scruter les filigranes et déchiffrer les signes effacés !

LA PLACE DES AZTÈQUES DANS LE MONDE MÉSO-AMÉRICAIN

1. L'HISTOIRE DU PEUPLEMENT DU MEXIQUE

Les premiers occupants

Bien que le continent américain ait pu être atteint par voie maritime, tant du côté Pacifique que du côté Atlantique, dès une antiquité reculée, et en attendant que la science ait réuni suffisamment d'éléments pour statuer sur ce point, on admet que la plus grande partie du stock humain présent au moment de la Conquête est venue d'Asie, par le nord et par la terre ferme. Au début du quaternaire, le niveau des eaux est en effet à plus de cent

mètres au-dessous du niveau actuel. Le détroit de Behring — qui aujourd'hui n'atteint jamais une profondeur supérieure à cinquante mètres — offre donc l'aspect d'une importante bande de terres émergées de plus de mille kilomètres de large, rendant possibles les contacts entre l'Asie et l'Amérique[30].

Les premières migrations débutent vers le 20e millénaire avant notre ère, peut-être légèrement plus tôt[31] ; mais de toute façon, en aucun cas l'antiquité de l'homme amérindien ne peut se comparer avec celle de l'homme en Afrique, en Asie ou en Europe... Celui qui fait figure d'ancêtre au Mexique est l'homme de Tepexpan, découvert non loin de Mexico, associé à des ossements de mammouth : datant d'environ 10 000 ans avant J.-C., il paraît représentatif des premières populations de nomades chasseurs, ignorant encore la céramique et vivant de collecte.

L'apparition de l'agriculture au Mexique a constitué l'objet de recherche de plusieurs missions archéologiques dirigées par Mac Neish : grâce à toute une série de fouilles dans le Tamaulipas, au Nord-Est du pays, et dans la vallée de Tehuacan, dans l'Etat de Puebla, le problème nous est bien connu.

Dans le Tamaulipas, la vannerie apparaît dès le 7e millénaire avant J.-C. ; et dans cette phase « Infernillo », la gourde et la calebasse semblent être déjà cultivées ! Il en est de même à la phase correspondante à Tehuacan où les archéologues ont de surcroît mis au jour des « metates », des pierres à moudre et des « mains de meule ». L'agave est déjà utilisé. Dans tous les sites fouillés, le pourcentage de plantes cultivées croît rapidement avec le temps : la citrouille, le haricot, le piment *(chile)*, l'amarante, l'avocat sont présents dès le 4e millénaire. On trouve vers — 5 000, à Coxcatlan, de minuscules épis de maïs comparables d'aspect à des fraises des bois. En réalité, le maïs croît à l'état sauvage depuis les temps les plus reculés : des sondages palynologiques dans les sous-sols de Mexico ont démontré la présence de maïs sauvage, déjà en place en — 80 000[32]. Selon Mangelsdorf[33],

30. Sur les problèmes de la préhistoire arctique, voir l'article — à la fois synthétique et prospectif — de J. Malaurie, « Pour une préhistoire des sociétés maritimes et de la navigation pré-esquimaudes dans les zones côtières du Pacifique nord, des mers de Tchoutchi et de Beaufort », *Inter-Nord,* n° 12, décembre 1972, p. 171-190 (Ecole pratique des hautes études, Paris). *Cf.* aussi *The Bering Land Bridge,* ouvrage collectif, éd. par D. M. Hopkins, Stanford, University Press, 1967.

31. Pour certains, les migrations n'ont pu avoir lieu qu'à deux périodes du pléistocène : il y a 40 000-35 000 ans et 28 000-23 000 ans. *Cf.* H. Muller-Beck, « Migration of hunters on the land-bridge in the upper-pleistocene », in Hopkins, *op. cit.,* p. 373-409.

32. *Cf.* E. S. Barghoorn *et al.,* « Pollen grains of maize », *Botanical Museum Leaflets* (Harvard University, Cambridge), 16, 1954, p. 229.

33. *Cf.* P. C. Mangelsdorf, « Domestication of corn », *Science* (Cambridge, Mass.), 143 (3606), février 1964.

les Mexicains auraient fini par en tirer les grands épis que nous connaissons (*Zea maïs*). Quant au fameux teosinte, « le maïs des dieux », c'est en réalité un hybride né vers — 3 500 du croisement du maïs sauvage et d'une graminée [34]...

La sédentarisation a donc lieu vers 3 000 ans avant J.-C. : les premiers villages montrent des maisons de type « pit-house », à demi creusées dans le sol. Le coton est au nombre des plantes cultivées et utilisées pour l'usage domestique. La poterie ne tardera pas à être inventée.

Ces cultures préclassiques, à Mexico, sont connues par les sites de Zacatenco, de Ticomán, d'El Arbolillo [35]. A Tlatilco, à l'ouest de l'actuel quartier de Tacuba, on a découvert plus de trois cents tombes renfermant un matériel funéraire considérable [36]. Le cimetière de Copilco a livré de la céramique, des lames d'obsidienne, de l'industrie sur os et même des fragments de tissus en fibres d'agave. Quant à Cuicuilco, il s'y dresse la première « pyramide » connue, sorte de tumulus à gradins fait de pierres et d'adobe qui semble avoir eu un caractère funéraire, comme en témoignent les sépultures disposées en rayon à son pied. Ces deux derniers sites ont une originalité : ils se trouvent actuellement sous le « pedregal ». En effet, le volcan Xitle vers le 3ᵉ siècle après J.-C. noya tout le sud de l'actuelle ville de Mexico sous une épaisse nappe de lave. Cuicuilco et Copilco furent ensevelis : mais, au moment de l'éruption, ils étaient déjà abandonnés par leur population. Sans entrer dans les détails, on notera la présence, à Tlatilco, de curieuses figurines bicéphales et de statuettes féminines stéatopygiques, les célèbres « fine ladies » ou « mujeres bonitas ». Certaines portent la trace d'influences olmèques. Il faut donc admettre que, dès cette phase (environ 850 avant J.-C.), et parallèlement à la sédentarisation et à l'essor de la culture, les populations agricoles de Mexico ont eu des contacts avec des tribus quelquefois fort lointaines, comme ces mystérieux habitants de la côte du Golfe [37].

D'autre part, les agriculteurs autochtones élaborent très tôt un panthéon « primitif », constitué de dieux de la végétation, de la pluie et du renouveau,

34. La question de l'origine de *Zea maïs* est loin d'être tranchée définitivement. A la thèse qui fait naître le maïs d'une plante sauvage progressivement améliorée par l'homme au fil des siècles s'oppose celle qui en fait le résutat d'une hybridation fortuite à l'occasion des premières cultures irriguées au cours du 4ᵉ millénaire.

35. Fouillés par G. C. Vaillant (*cf.* Bibliographie).

36. *Cf.* M. Covarrubias, « Tlatilco. El arte y la cultura preclásica del valle de México », *Cuadernos americanos* (Mexico), 51 (3), 1950. Voir aussi R. Piña Chan, « Tlatilco y la cultura preclásica del valle de México », *Anales del instituto nacional de antropologia e historia*, Mexico, 1952, IV, p. 33-43.

37. A propos de l'influence olmèque sur le Plateau central, voir M. D. Coe, *The Jaguar's Children. Pre-Classic Central Mexico*, New York-Greenwich (Conn.), The Museum of Primitive Art, 1965.

qui persistera à l'époque aztèque, juxtaposé aux panthéons plus tardifs. C'est même lui qui résistera le mieux à la destruction de l'ancienne religion par les Espagnols : c'est chez les Otomi [38] ou les Mazahua — que l'on peut considérer comme les derniers descendants des premières populations sédentaires — que les ethnologues peuvent retrouver les vestiges des rites les plus ancestraux.

Les fils du jaguar

Baptisés « Olmèques » parce qu'ils occupent les terres chaudes du bord du golfe du Mexique, là où pousse l'arbre à latex, ces « gens du caoutchouc » [39] surgissent mystérieusement au milieu du 3ᵉ millénaire, dans cette « Mésopotamie américaine » gonflée de fleuves, de lagunes et de marécages. Ainsi que le suggère la stèle de Potrero Nuevo qui montre les amours d'une femme et d'un jaguar, les Olmèques seraient issus de ce monstrueux croisement... mythologique. En réalité, la période formative de leur civilisation est encore à ce jour bien mal connue.

En revanche, nous sommes mieux renseignés sur la période de leur apogée, qui se manifeste à San Lorenzo, à Tres Zapotes et surtout à La Venta dont Libby, avec le procédé du carbone 14, dont il est l'auteur, date l'occupation de — 1160 à — 580 (± 200). Ce site qui passe pour la « capitale » olmèse caractérise par l'ordonnance de son « urbanisme » : les édifices sont en effet disposés de part et d'autre d'un axe central et d'une pyramide. Dans ce pays plat — La Venta se trouve dans une île de la rivière Tonala —, ce monument tronconique, imposante masse de terre et d'argile, donne l'impression d'un volcan artificiel. Et l'on peut effectivement se demander si la pyramide de La Venta ne serait pas une reproduction du Tuxtla d'où proviennent toutes les pierres qui ont servi à l'édification des stèles, autels et autres monolithes.

Les Olmèques semblent avoir été de grands voyageurs. Ils parcourent le Mexique entier. Ils laissent leurs traces dans la vallée de Mexico, dans l'Etat de Puebla (Las Bocas), dans le Morelos (Chalcatzingo). Au nord-ouest, ils remontent jusqu'au Michoacan (El Opeño) en passant par le Guerrero (Juxtlahuacan). Ils inspirent très certainement les « danzantes » de Monte Albán (Oaxaca). Ils franchissent la marche de Xoconochco, où ils possèdent une station (Izapa), pour descendre vers l'Amérique centrale : les archéologues

38. J. Soustelle, *La famille Otomi-Pame du Mexique central,* Paris, Institut d'ethnologie, 1937.

39. Sur les Olmèques, voir M. D. Coe, *Mexico,* New York, F. A. Praeger, 1962.

suivent leur piste au Salvador (Las Victorias), au Honduras et à Costa Rica (péninsule de Nicoya). Prodigieux commerçants, à la fois négociants et guerriers, les Olmèques suivaient peut-être les routes du jade, qu'ils vénéraient et ciselaient à merveille...

Cette civilisation frappe par son hétérogénéité. Du point de vue anthropologique, devant l'absence absolue de squelettes et d'ossements humains, nous devons reconstituer le type physique olmèque à partir de la sculpture ; mais quelle diversité dans les représentations anthropomorphiques ! Les personnages obèses et adipeux, d'allure asiatique, côtoient des personnages au visage osseux, au nez busqué et portant des barbiches. D'autre part, certaines figurations humaines, comme les célèbres têtes colossales casquées, révèlent des traits négroïdes assez prononcés... En ce qui concerne l'expression artistique, les techniques et les styles varient considérablement, même si dominent les représentations de félin humanisé et de « bébé pleurant » aux commissures des lèvres fortement tournées vers le bas.

Quant à la religion, aussi loin que remonte l'archéologie, elle apparaît déjà complexe. On a d'ores et déjà répertorié une dizaine de dieux différents. Le dieu-jaguar se rattache probablement à un panthéon tellurique, comme semblent le prouver les dallages enterrés à La Venta : ces pavés de serpentine — certaines caches en comptent près de cinq cents — agencés de façon à représenter l'effigie stylisée d'un jaguar, puis volontairement recouverts de terre, font penser à quelque « offrande massive » destinée à un dieu de la terre, peut-être même celui qui deviendra chez les Aztèques *Tepeyollotl,* « le cœur de la montagne », et qui est justement un dieu-jaguar. On trouve également des représentations de serpents à plumes comme sur le monument 19 de La Venta, et des traces de la vénération de l'élément eau (jadéites de Tres Zapotes gravées de motifs aquatiques et de bateaux [40]). Mais à côté de ce panthéon terrestre semble se déployer une « religion » astrale. Des connaissances astronomiques poussées ont déterminé la création du calendrier qui devint par la suite commun à toute la Méso-Amérique, et un culte solaire paraît attesté par l'existence d'un jeu de balle dont un grand terrain se trouve à La Venta.

Les Olmèques ont indéniablement influencé, directement ou indirectement, l'ensemble de la Méso-Amérique. C'est en particulier à eux que revient l'honneur de la découverte de l'écriture dans le Nouveau Monde. Chaque fois que l'écriture s'invente, c'est pour compter : les Olmèques ne faillent pas à la règle qu'énoncèrent le cunéiforme de Sumer ou le linéaire B de Pylos ; mais ici, le comput est celui du temps ; l'écriture a d'abord pour

40. On a trouvé aussi au Cerro de las Mesas des pectoraux de jade en forme de barque. L'un d'eux est reproduit dans l'ouvrage d'I. Bernal, *Museo nacional de antropologia de México. Arqueologia,* Mexico, Aguilar, 1967, p. 272, fig. 193.

fonction de fixer le calendrier. La date la plus ancienne qui nous soit parvenue est gravée sur la stèle C de Tres Zapotes (baktun 7) : elle correspondrait à l'an 31 avant J.-C. Mais bien sûr l'invention du calendrier s'enfonce bien plus loin dans la profondeur du passé.

Le système chronologique se retrouvera chez les *Maya* à l'époque classique. Cette nouvelle éclosion de civilisation se cantonnera au Mexique dans le Chiapas et la zone yucatèque, jusqu'aux frontières du Tabasco ; mais elle débordera sur l'ensemble du Guatemala et du Honduras. L'aire maya est restée relativement autarcique et sa culture originale n'influera qu'accessoirement sur la société aztèque. Nous nous bornerons donc à mentionner, en ce qui concerne notre sujet, l'importance primordiale du jeu de balle que Franz Blom a un peu arbitrairement baptisé « pok-ta-pock ». L'archéologie a recensé plusieurs centaines de terrains de jeu, aux formes variées ; tous les sites classiques et post-classiques en comptent au moins un ; le jeu ne disparaît que dans les sites les plus tardifs (Tulum, Mayapan).

Il y a pourtant un rameau de la famille maya qui sera en contact avec les Aztèques : il s'agit des *Cuexteca,* ceux que nous désignons aujourd'hui sous l'appellation de « Huastèques » ou « Huaxtèques » et qui habitent les régions qui bordent l'Atlantique au Nord-Est du Mexique. Cette peuplade passait à l'époque de la Conquête pour particulièrement érotique et c'est elle qui donnera à Mexico la déesse *Tlazolteotl* et son cortège de divinités du plaisir.

La cité des dieux : Teotihuacan

Qui furent les bâtisseurs de Teotihuacan ? D'où venaient-ils ? Quelle langue parlaient-ils ? L'incertitude pèse encore sur l'origine de cette grande civilisation classique qui s'est développée sur le Plateau central entre le 3ᵉ et le 8ᵉ siècle de notre ère.

La légende « inventée » par les Aztèques veut que ce soient les dieux eux-mêmes qui aient bâti la ville. C'est du haut des pyramides de Teotihuacan que *Nanauatzin,* « le révérend pustuleux », et *Tecciztecatl,* « celui du coquillage marin », se seraient précipités dans le bûcher pour assurer le mouvement du soleil et de la lune[41].

Quoi qu'il en soit, Teotihuacan passe pour avoir été une civilisation pacifique, agricole et théocratique. Là encore, la population semble hétérogène : à une paysannerie autochtone serait venue se superposer une aristocratie essentiellement sacerdotale, issue probablement des terres chaudes totonaques et parlant le pinotl (?). Les fresques de Tepantitla nous montrent en

41. *Florentine Codex,* part VIII, p. 3-8 (livre VII, chap. 2).

effet une végétation luxuriante et des animaux comme le jaguar, inconnus sur le Plateau central. Les oiseaux tropicaux, en particulier l'oiseau quetzal aux majestueuses plumes vertes, y sont aussi figurés. Nous y voyons de surcroît de nombreuses scènes d'offrande de caoutchouc, sève qui se recueille seulement sur la côte du Golfe. Teotihuacan a donc bien reçu un apport culturel en provenance des régions chaudes de la zone tropicale.

Le panthéon est centré sur le dieu de la pluie, que les Aztèques baptiseront plus tard *Tlaloc,* et qui trône dans son vert paradis d'abondance. A l'époque, *Quetzalcoatl,* « le serpent à plumes vertes », est lui aussi un dieu tellurique et agraire. Notons que Teotihuacan léguera aussi à Mexico une déesse de l'eau : *Chalchiuhtlicue.*

Les gens de Teotihuacan s'illustrèrent dans le travail de la pierre dure : leurs ateliers ont produit, selon un schéma stéréotypé et éternellement reproduit, d'admirables masques en onyx, en serpentine, en marbre, en jadéite, aux inscrustations de pyrite, d'obsidienne ou de grenat. Mais ces « masques », fort lourds la plupart du temps, ne sont absolument pas destinés à être portés, au cours d'une fête ou d'un rite quelconque. Il est probable qu'on en faisait un usage funéraire : on plaçait ce visage artificiel et « désindividualisé » sur la face de la momie ensevelie. Mais l'on ignore qui avait droit à cet égard et quelles en étaient les raisons, physiques ou métaphysiques... Ce qu'il convient de remarquer, c'est que le masque en question n'a pas pour fonction de masquer, mais plutôt de *représenter* le visage du mort ! Le mot peut ici prêter à confusion.

La céramique teotihuacan, raffinée et estimée, a voyagé jusqu'à Tikal et Kaminaljuyú au Guatemala. Elle a produit de nombreuses figurines, le plus souvent réalisées au moule. Mais il est un objet qui intéresse particulièrement cette étude et qui est un peu une spécialité de cette culture, c'est la poupée. Les fouilles ont en effet livré des statuettes aux bras et aux jambes articulés, dont le Musée de l'Homme possède un exemplaire [42]. Ces objets ne paraissent pas avoir eu d'autres fonctions que d'être des jouets, de véritables poupées, à l'usage des enfants.

Les fresques de Teotihuacan et de La Ventilla semblent prouver l'existence d'un jeu de balle, ce qui n'est pas improbable vu l'influence des terres chaudes. Mais il s'agirait d'un jeu particulier, se jouant avec une *batte,* dans une allée découverte ; on a d'autre part relevé des poteaux cylindriques qui, pense-t-on, auraient servi de buts ; ces piles, selon certains, auraient été surmontées d'anneaux [43].

On peut également noter qu'à Xolalpan, près de Teotihuacan, dans une

42. Musée de l'Homme, objet 82.17.65.

43. *Cf.* L. Aveleyra Arroyo de Anda, *La estela teotihuacana de La Ventilla,* Mexico, Museo nacional de antropologia, 1963.

strate datée de la période Mazapan, c'est-à-dire contemporaine de la fin de Teotihuacan et du début de Tula, les archéologues ont exhumé une terre cuite creuse représentant *Xipe Totec*, « notre seigneur l'écorché » : c'est la première apparition sur le Plateau central de ce dieu yopi[44], venu de la côte Pacifique, qui allait prendre un irrésistible ascendant à la grande époque aztèque.

L'apanage de la civilisation : Tula

Au milieu du 9e siècle, le vent souffle du nord : les premières hordes de ces chasseurs appartenant à la famille linguistique uto-aztèque parviennent en pays otomi... Et dans le creuset du Mexique central, l'étincelle de la civilisation va jaillir à l'arrivée de ces barbares belliqueux venus du septentrion par les immenses plaines désertiques. C'est à Tula ou Tollan, « l'endroit des joncs », que se fixent les envahisseurs nahua, qui apportent avec eux la précision historique puisque la tradition a retenu la date de la fondation de la ville : 856.

En réalité, les migrations toltèques constituent un mouvement progressif ; et dans une première période, les immigrants encore peu nombreux s'intègrent à ce qui reste de la dernière phase de la civilisation teotihuacan. C'est — pense Jimenez Moreno — vers 980 que le chef de tribu *Mixcoatl* s'installe à Colhuacan ; et c'est son fils *Topiltzin Ce Acatl Quetzalcoatl* qui va fonder la Tula légendaire...

Les Aztèques, probablement pour compenser la faiblesse de leur tradition en comparaison du poids de toutes les religions primitives sédimentées sur leurs terres de conquête, valoriseront quelques siècles plus tard la vie de ces premiers Nahua au point d'en faire le réservoir principal de leur mythologie : les chefs toltèques seront divinisés, la ville de Tula deviendra la cité radieuse, dispensatrice de toute civilisation, et l'époque du règne de *Quetzalcoatl,* un âge d'or où les épis de maïs croissaient en abondance et où le coton poussait déjà teint... A Mexico, les artisans d'art, orfèvres et lapidaires, continueront toujours à s'appeler *Tolteca...*

Mais derrière le voile des légendes, se dissimule la réalité historique : *Quetzalcoatl* représente, en fait, le dernier roi-prêtre issu du parti théocratique. Il refusait les sacrifices humains mais offrait, comme les Chichimèques, des oiseaux, des serpents et des papillons au soleil ; il offrait même son propre sang ; il passait son temps à prier et à méditer dans ses palais ; on lui impute l'invention des arts, des lettres et du calendrier mexicain qui

44. Les Yopi ou Tlapanèques habitaient la région montagneuse proche du Pacifique de la sierra Madre del Sur, actuellement inscrite dans l'Etat de Guerrero.

superpose trois computs : l'un, rituel, de deux cent soixante jours, un autre, solaire, de trois cent soixante jours plus cinq et un troisième, vénusien, de cinq cent quatre-vingt quatre jours.

Sa geste retrace la lutte épique que lui livra son rival *Tezcatlipoca,* « miroir qui fume », dieu de la Grande Ourse et du ciel nocturne. Par magie, le nécromancien finira par chasser *Quetzalcoatl* de Tula[45] : la victoire de *Tezcatlipoca* consacre un ordre nouveau en affermissant la suprématie de l'idéologie nahua fondée sur un panthéon astral, sur des valeurs guerrières, et sur une religion largement ouverte au sacrifice humain. Mais il est curieux de constater que le personnage de *Quetzalcoatl* a été, plus tard, récupéré par le syncrétisme des dirigeants aztèques : ils l'ont fait se sacrifier par le feu[46], et, en se jetant dans le brasier, le roi-prêtre devint l'Etoile du matin, la planète Vénus, sous le nom de *Tlahuizcalpantecutli,* « le seigneur de la maison de l'aube » ; par sa « stellarisation », *Quetzalcoatl,* l'ancienne divinité tellurique, acquérait le droit de siéger dans le panthéon astral des Mexicains.

Car nous touchons là un antagonisme qui ne cessera jamais d'agiter l'âme des Nahua : une sourde rivalité oppose les cultes agraires autochtones et les cultes astraux apportés par les gens du Nord. Nous retrouverons ce clivage lors de notre étude du jeu, aussi est-il important de le mettre en lumière[47]. Mais comment serait-il mieux illustré que par l'histoire de la chute de Tula.

Huemac, « grande main », dernier souverain toltèque, prend la fuite en 1156 ou en 1168 selon les chroniques. Car il a offensé *Tlaloc* ; comprenons : il a voulu éliminer la religion du dieu de la pluie et de la végétation pour lui substituer un culte plus militaire. Et *Tlaloc* s'est vengé en envoyant sur Tula une sécheresse virulente. *Huemac* va se réfugier à Chapultepec : mais là encore les dieux de l'eau le poursuivent et lui révèlent la chute prochaine de Tula... Acculé au désespoir, le roi, conscient de l'irréductibilité des deux religions, se pend alors dans une grotte !

45. La lutte historico-mythologique de *Tezcatlipoca* et de *Quetzalcoatl* est rapportée par de nombreuses chroniques : voir par exemple Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 279-291 (livre III, chap. 3 à 14).

46. Ici, quant à la disparition de *Quetzalcoatl,* la réalité est autre : avec ses partisans, il semble que le prêtre ait repris sa migration vers le sud ; longeant la côte du Golfe, les nouveaux nomades parvinrent quelque trente ans plus tard au Yucatan où les chroniques prennent le relais de celles de Tula et où leur arrivée correspond à celle des Itza. Menés par *Kukulcan* (= Quetzalcoatl), ces Itza véhiculent un jeu de balle différent du jeu proprement maya et un culte phallique, culte fort rare au Mexique... Ils se feront, jusqu'au 13e siècle, les artisans du renouveau de la civilisation yucatèque : c'est la phase « maya-toltèque »...

47. Voir à ce sujet, l'article de J. Soustelle, « Dieux terrestres et dieux célestes dans l'antiquité mexicaine », *Diogène,* n° 56, octobre-décembre 1966, p. 23-53.

Les Aztèques, eux, intégreront les cultes célestes et les cultes agricoles : mais, sous-jacents, ces conflits intériorisés ne demanderont qu'à saillir à nouveau... et le jeu se fera l'écho et le révélateur de ces vestiges conflictuels, larvés dans l'épaisseur de la culture mexicaine.

2. L'ÉPOPÉE DES MEXICA

La pérégrination

Depuis le 10ᵉ siècle, par vagues successives, les peuples du Nord ne cessent de déferler sur le Plateau central : les Aztèques sont les derniers arrivants. Ils viennent, comme l'indique leur nom, de la lointaine et mystérieuse *Aztlan,* qui évoque la couleur blanche et peut-être la région polaire [48].

Ils ont mené, pendant plusieurs siècles, la vie errante des Chichimèques, ces barbares sortis de Chicomoztoc [49], qui nomadisent dans les steppes arides et semi-désertiques, couvertes de cactus et de plantes épineuses, au Nord du Mexique ; ils vivent de chasse et de cueillette. Ils adorent les astres : le soleil bien sûr, mais surtout les constellations nocturnes, la Grande Ourse dont la dernière étoile est masquée par l'horizon (*Tezcatlipoca* est toujours représenté amputé d'un pied) ou la Voie lactée divinisée en la personne de *Mixcoatl,* « serpent de nuages »... Car elle inspire les Aztèques, cette immensité du ciel translucide que rien ne borne à l'infini, quand la nuit tombe sur la « plaine divine ». C'est en effet la nuit que les prêtres scrutent le silence des étoiles pour s'orienter : car le peuple est en marche, en marche vers le sud, vers la terre promise. Les Aztèques ont un destin : ils le savent ; ils sont un peuple élu ; ils sont les pérégrins de Dieu. Ce dieu, c'est *Uitzilopochtli,* « le colibri de gauche », l'oiseau-mouche du sud : et c'est lui le véritable chef de la tribu, c'est lui qui guide la marche des *teomamaque,* « les porteurs des dieux ». Dans leurs migrations, les Aztè-

48. *Azteca* = habitants d'*Aztlan. Aztlan* est le « lieu de la blancheur ». *Aztac* est un adjectif qui signifie « blanc » et qui a le même sens qu'*iztac.* On peut aussi traduire « le lieu de l'aigrette ». Les Aztèques appelaient en effet *aztatl* le splendide oiseau aquatique au plumage blanc immaculé. Comme *iztac* vient de *iztatl* = sel, *aztac* vient probablement de *aztatl* = aigrette. Mais doit-on lire *Aztlan* avec son sens premier ou son sens figuré ? Si l'on avait en français « le lieu de l'orange », faudrait-il comprendre « le lieu de la couleur orange » ou «le lieu où poussent les oranges » ? Je pense que les Aztèques qui furent toujours jaloux de leurs traditions ancestrales ont très bien pu conserver, dans leur nom, le lointain souvenir des régions arctiques.

49. *Chicomoztoc,* « les sept cavernes », origine semi-mythologique des tribus chichimèques d'expression nahua, pourrait se situer dans la sierra du Zacatecas.

ques ne se sont jamais séparés des *tlaquimilolli*, les paquets sacrés qui contenaient les effigies — ou les attributs symboliques — de *Uitzilopochtli* et de *Tezcatlipoca*, ainsi que des livres dont le contenu demeure fort mystérieux : mais il ne fait aucun doute qu'ils renfermaient la raison morale de cette longue marche.

La nuit donc, les ministres du dieu s'arrêtent pour écouter : ils guettent les oracles de l'au-delà. Le « colibri du sud » commande en effet par le truchement de prêtres dans la grande tradition du shamanisme sibérien. Les transes hallucinatoires servent à focaliser les visions et les présages. Les substances psychotropes sont d'un usage sinon quotidien du moins très fréquent : la vie errante sur ces plateaux désolés ne va pas sans fatigue et sans aléas ; le cerf[50], principal gibier, peut se faire rare, la cueillette se révéler insuffisante... Les Aztèques ont souvent à lutter contre la faim. Les populations andines ont la coca ; les teochichimèques[51] ont providentiellement un choix de drogues très vaste : certaines sont anesthésiantes ou fébrifuges. La plupart pourtant sont des hallucinogènes puissants comme le fameux *peyotl*, cet echinocactus encore utilisé par les Kiowa, les Apaches ou les Mescaleros du Sud des Etats-Unis et par les Indiens Tarahumara et les Huichol[52] du Nord-Ouest du Mexique. L'effet des alcaloïdes se traduit par des visions et des hallucinations auditives ; mais seuls les prêtres-patriarches sur lesquels repose le destin de la tribu sont capables de « décoder » les signes reçus.

Une premier oracle indique aux Aztèques qu'ils trouveront « au milieu des joncs et des roseaux... un saule blanc, un roseau blanc, un jonc blanc, un poisson blanc, une grenouille blanche et un serpent blanc[53] ». Le terme est aussi la réintégration de l'origine mythique : le lieu d'arrivée rappelle la couleur blanche d'*Aztlan*. Quant au saule, il symbolise la fin des souffrances et l'état de bien-être physique[54].

50. J'utilise le mot par souci de simplicité, mais d'un strict point de vue scientifique le terme est impropre : il n'y a, en Amérique du Nord, ni cerf, ni chevreuil. Ce que les Aztèques appellent *mazatl* devrait se traduire par cariacou, ou cerf de Virginie *(Odocoileus virginianus mexicanus)*.

51. Pour se différencier des autres tribus « barbares » errant dans les plaines du Nord, les Aztèques se désignaient eux-mêmes comme *Teochichimeca*, « Chichimèques divins ».

52. Les Huichol, bien qu'actuellement sédentarisés, sont des Uto-Aztèques ayant appartenu à ce groupe des chasseurs barbares dont faisaient aussi partie les Aztèques ; ils sont certainement les Indiens qui actuellement donnent la meilleure idée de ce qu'étaient les Mexicains à l'époque chichimèque.

53. Tezozomoc, *Crónica Mexicayotl*, Mexico, Imprenta universitaria, 1949, p. 62.

54. Les Aztèques comme les Peaux-Rouges du Nord de l'Amérique connaissent les bienfaits... de l'aspirine ou plus exactement de la décoction d'écorce de saule. La salicine, glucoside découvert dans l'écorce de saule en 1825, agit comme antal-

Les Aztèques parviennent ainsi au bord de la lagune de Texcoco. La nature est inhospitalière : mais qu'importe, puisque ce marécage est la terre promise annoncée !... D'ailleurs, une nuit, le prêtre *Quauhcoatl* est sommé par un nouvel oracle de partir en quête « d'un cactus *tenochtli* sur lequel sera posé joyeusement un aigle... C'est là que sera notre cité Mexico-Tenochtitlan, là où l'aigle pousse son cri, ouvre les ailes et mange... là où le serpent est dévoré [55] ».

Les Aztèques entreprennent donc de battre les roseaux à la recherche de la vision, prémonitoirement reçue par le shaman : et c'est là, effectivement, qu'ils rencontrent, posé sur un nopal, un aigle dévorant un serpent [56].

A l'endroit même de l'apparition, en l'année *ome-calli,* « deux-maison », 1325 de notre ère [57], fut élevé un temple dédié à *Uitzilopochtli,* une simple hutte de roseaux... La nouvelle capitale de la nation mexicaine était née : Mexico-Tenochtitlan, « l'endroit du figuier de Barbarie », « au centre de la lune [58] »...

L'installation

Le site n'a rien d'un paradis terrestre : c'est une zone de marais, sans terre arable, délaissée par les occupants des alentours. Mais la foi en le destin produit le miracle : les Mexicains se font à la vie lacustre ; ils utilisent au

---

gique et antithermique (l'acide acétylsalicylique, notre aspirine moderne, ne fut découvert par C. F. Gerhardt qu'en 1853).

55. Tezozomoc, *Crónica Mexicayotl, op. cit.,* p. 65.

56. *Codex de 1576,* manuscrit de la Bibliothèque nationale (Fonds Aubin-Goupil), p. 48 ; *Codex Mendoza,* fol. 1. La scène illustre aujourd'hui les armoiries des Etats-Unis du Mexique.

57. La date de la fondation de Mexico est problématique. Selon les sources, l'événement a lieu soit une année 1-*tecpatl,* soit plus vraisemblablement l'année suivante 2-*calli.* On retient généralement la version de la *Cronica Mexicayotl,* la seule vraiment explicite, qui donne « *ome calli,* 1325 ». Mais certains auteurs, dont G. Vaillant et M. Coe, situent la fondation de la ville en 1345. Jimenez Moreno, sans trancher le débat, considère les deux dates comme recevables. En effet, nous ne sommes pas sûrs que le « porteur d'année » *(calli)* avancé par Tezozomoc prenne place dans le système chronologique proprement mexicain. Il pourrait appartenir au comput en usage à Texcoco. Dans ce cas, pour avoir une corrélation exacte, il conviendrait d'ajouter vingt ans à la date mentionnée dans la *Cronica Mexicayotl.*

58. L'étymologie du mot « Mexico » reste assez mystérieuse : il est probable que l'on peut y retrouver les racines de *metztli* ou *mextli,* la lune, et de *xictli,* le centre, l'ombilic. La lagune de Texcoco avait été en effet baptisée par les premiers Nahua *Metztliapan,* « sur l'eau de la lune » (*cf.* A. Caso, « El ombligo de la luna », *Tlatoani* (Mexico), n° 5-6, 1952, p. 74).

mieux les produits de la lagune, oiseaux aquatiques, poissons, écrevisses, mouches et vermisseaux. Ils multiplient les « chinampas », ces ingénieux jardins flottants, constitués de boue déposée sur un radeau de joncs. Ils aménagent les îlots, les bras de la lagune, les bancs de sable et les monticules de terre ferme : ils élèvent des digues et creusent des canaux... Bref, en moins d'un siècle, la misérable agglomération de huttes en roseaux devient une cité grandiose qui, au fil des ans, ne cessera de croître et d'embellir : désormais l'essor de Mexico ne sera plus arrêté que par l'irruption des Espagnols.

Au début, les Aztèques furent en butte aux vexations, voire à l'hostilité menaçante de leurs voisins, les riches cités de Texcoco, de Tlacopan et d'Azcapotzalco. Ils sont même, un temps, contraints de payer tribut à cette dernière. Puis, en 1427, Mexico est suffisamment forte pour défaire Azcapotzalco : la puissance change de main. Les Aztèques auront bientôt le pouvoir sur tout l'Anahuac après s'être alliés à Texcoco et Tlacopan.

Au contact des tribus du Plateau central, les Aztèques avaient eu envie de se doter d'une monarchie. Alors qu'ils n'étaient pas encore fixés à Mexico, ils s'étaient donné un « roi », *Uitziliuitl* l'Ancien ; mais celui-ci avait été capturé par les habitants de Colhuacan et exécuté. Après la fondation de Tenochtitlan, c'est la tradition toltèque qui est invoquée : peuple neuf, sans passé sur cette terre mexicaine, les Aztèques veulent récupérer l'auréole de gloire qui entoura les souverains de Tula. Ils veulent aussi, de même qu'ils ont fixé les sables mouvants et fait émerger leur ville du chaos, fixer leur tradition dans une dynastie plus ancienne. *Acamapichtli*, intronisé en 1375, descendrait de la lignée des princes de Colhuacan... et de Tula.

Et puis, à l'aube de la gloire mexicaine, s'illustre un personnage étonnant : *Tlacaeleltzin.* Il incarne cette furie du triomphe et de la réussite qui mobilise l'ensemble de la population mexicaine. *Ciuacoatl*, c'est-à-dire maire du palais ou conseiller pour les affaires politiques, de trois souverains, *Itzcoatl, Motecuzoma I* et *Axayacatl*[59], il détient le pouvoir réel pendant suffisamment de temps pour marquer de son sceau l'avenir de tout le Mexique ancien : s'il élabore des lois et des institutions, s'il instaure des fêtes et des cérémonies, c'est surtout « l'idéologie » qu'il manipule. « Tlacaelel fait réécrire l'histoire de sa tribu, détruit les livres sacrés des autres peuples qui ne faisaient pas la part assez belle aux Aztèques, forçant les faits à entrer dans la mystique du peuple du soleil[60]. » Défi péremptoire, pari surprenant, témoin de cette irréductible volonté aztèque qui poursuit son destin jusqu'à l'apothéose !

59. Respectivement quatrième, cinquième et sixième rois de Mexico.

60. M. Simoni-Abbat, *Amérique latine,* Paris, Horizons de France, 1971, p. 53.

L'expansion

Mon propos, dans le cadre de cette introduction, n'est pas de décrire le développement interne de la société, ni les conquêtes extérieures des Aztèques[61]. Je voudrais simplement indiquer ici que par le biais de son « empire », Mexico se trouvera en contact avec une multitude de populations de caractère fort diversifié. Citons notamment la civilisation *mixteca-puebla,* experte en orfèvrerie, les Tlapanèques indépendants de l'Etat yopi qui délégueront à Mexico leur dieu *Xipe*, les Mazatèques, adorateurs de la planète Vénus, les secrets Cuitlatèques, retranchés entre le Pacifique et le Rio Balsas, les Huaxtèques aux mœurs frivoles, les Totonaques dont les Mexicains appréciaient les vêtements de coton chamarrés...

Connaissant la fantastique aptitude des Aztèques au syncrétisme, on voit quel prodigieux « melting pot » devait former la vallée de Mexico au début du 16ᵉ siècle.

C'est donc une société complexe et en pleine mutation que les Espagnols vont trouver. Quelques exemples suffisent à le montrer...

Les Aztèques sont en train d'inventer la monnaie : les « tumi » en or d'origine oaxacane — les trépans péruviens désaffectés — tendent à remplacer les comptes en « charges » de cacao, de plumes précieuses, de coton ou de manteaux brodés...

Les *tlacuiloque* repensent leur procédé d'expression et l'écriture est en voie de phonétisation.

Sur le plan religieux, *Tezcatlipoca* prend de plus en plus d'importance aux dépens des autres dieux : à telle enseigne que certains missionnaires ont vu en cette évolution l'annonce d'une conversion spontanée au monothéisme.

En réalité, *Tezcatlipoca* ne fait que disputer la prééminence à *Quetzalcoatl*, ce qui peut apparaître comme l'indice d'une « aztéquisation » de la religion.

Après le climat de violence du 15ᵉ siècle, les chefs militaires sont virtuellement au repos : la paix aztèque règne ; l'organisation de l'empire n'est plus qu'une question administrative.

Une classe fait une ascension rapide : les *pochteca,* les négociants, spécialisés dans le commerce des objets de luxe ; « l'argent », qui n'est pas encore le pouvoir, vient cependant interférer dans les privilèges dus à la naissance.

D'une façon générale, la société perd de son austérité : la vie devient plus

61. On se reportera à *La vie quotidienne des Aztèques à la veille de la conquête espagnole,* de J. Soustelle, Paris, Hachette, 1955.

facile. A la fureur guerrière s'est substitué un idéal de retenue et de modération, plus digne d'un peuple civilisé...

C'est dans ce contexte que se situe mon étude : la société aztèque est fixée, mais non figée ; elle se ressent encore d'une assimilation trop rapide de structures allogènes, dont elle subit le contrecoup ; dans l'autre sens, des forces nouvelles se font jour, qui la poussent à recomposer le masque de son évolution...

A l'articulation de ces diverses superpositions culturelles, le jeu occupe une place de choix ; il se fait l'écho du « travail » de la société. Et à cet égard, essayer de cerner la place du jeu dans la société aztèque, ce sera aussi tenter de discerner la place de la culture aztèque dans la mosaïque des civilisations précortésiennes.

NOTE SUR L'IMAGE TRADITIONNELLE DES PRINCIPAUX JEUX AZTÈQUES

Pour rendre plus aisée l'approche de l'esprit du jeu, je voudrais ici proposer un dossier technique succinct des principaux jeux traditionnellement reconnus comme tels, je veux parler du *tlachtli* (jeu de balle), du *patolli* (jeu de hasard) et du problématique « volador ».

Mon dessein est de révéler une réalité plus complexe et plus mystérieure qu'elle ne le paraît à première vue. Sans prétendre démêler l'écheveau de la confusion et sans vouloir battre en brèche les recherches qui ont précédé les miennes, j'aimerais cependant effectuer une mise au point : à force de simplification, c'est une image floue qui a souvent été obtenue ; pour rendre sa véritable dimension au reflet déformé du monde ludique, il faut accepter de remettre en jeu les certitudes et les évidences ; et quitte à rendre la synthèse momentanément impossible, accepter aussi l'imbroglio des contradictions...

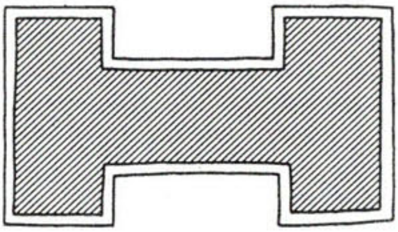
1. Le tlachtli

Cette balle, aux rebonds impétueux, pétrie d'une résine inconnue, quelle stupéfaction pour les Espagnols qui ignorent alors l'existence du caoutchouc ! Cette gomme étonnante, cet *olli* noir et élastique, ne manque pas d'intriguer au plus haut point les « conquistadores » débarquants...

Les Aztèques jouent à la balle. Et ce curieux « passe-temps » fascine Cortés à tel point qu'en 1528 il rapporte dans ses bagages quelques-unes de ces fameuses pelotes de caoutchouc. Il s'est d'ailleurs fait accompagner

d'authentiques joueurs aztèques et il entreprend d'édifier plusieurs terrains de jeu à la cour de Charles Quint. Le *tlachtli* — puisque tel est le nom que lui donnaient les Nahua — devient en Espagne un spectacle de choix : un voyageur allemand qui a laissé une description du jeu, Christopher Weidlitz, a l'occasion d'y assister en 1529.

Mais ce « juego de pelota », quel est-il réellement ? On admet généralement qu'il se joue sur une aire en forme de double T aux barres transversales opposées[62] (*tlachco*).



Deux camps s'affrontent de part et d'autre de la ligne médiane. Dans l'axe transversal, fichés dans les murailles qui délimitent le terrain, deux anneaux de pierre servent de buts ; les joueurs ont à faire passer une lourde balle de caoutchouc durci dans l'orifice étroit d'un de ces anneaux. Enjeu terriblement difficile si l'on songe que, pour y parvenir, les joueurs n'avaient le droit de frapper la balle qu'avec les hanches, les fesses et les épaules...

Cette description — des plus schématiques — laisse dans l'ombre de nombreux points d'interrogation que l'on ne saurait éluder. Cette version « officielle » du jeu de balle est en effet contredite par certains documents pictographiques ou archéologiques ; et la raison de ces contradictions est simple : elle tient à l'occultation de la diversité du jeu. Quant à celle-ci, elle a été provoquée par une semi-confusion lexicologique : *tlachtli* ne désigne pas le jeu de pelote !

En effet, *tlachtli* ne désigne pas *un* jeu de pelote, mais plusieurs. C'est un terme *générique* ; le mot nahuatl est un substantif formé à partir du verbe *tlachia* qui signifie « voir, regarder ». Le *tlachtli*, c'est le fait de voir, l'acte de regarder : il se traduit parfaitement par le mot français : *spectacle* ! C'est là son sens premier. Que les Aztèques aient appelé leur jeu favori et sacré « spectacle », cela n'a rien de surprenant : le jeu de balle est, bel et bien, le jeu par excellence.

Seulement, le mot dérivé de *tlachia* est incontestablement un terme pouvant s'appliquer à divers jeux de balle. Lorsqu'un Indien désigne un jeu de balle — ou son enceinte — par *tlachtli*, ce n'est pas faux, c'est incom-

62. Ou, si l'on veut, en forme de I majuscule.

plet. En l'occurrence, le problème est délicat : comment en effet savoir si à Mexico même on pratiquait plusieurs sortes de jeux de pelote, ou bien si les Aztèques désignaient par le mot en usage chez eux les variantes plus ou moins approchées qui se jouaient dans les autres « provinces » de l'empire ?

Car ce qui est une absolue certitude, c'est que l'aire culturelle méso-américaine — définie après Kirchhoff par la présence, entre autres traits, d'un jeu de balle — recèle une grande multiplicité de types de jeu. L'existence du principe d'un « juego de pelota » est certes un trait commun, mais de grandes dissemblances affectent tous les genres connus.

Mon dessein étant de me limiter à la circonscription des traditions proprement aztèques, je ne vais pas ici dresser l'inventaire des types de jeu caractérisant l'aire maya ou les régions marginales du Mexique central. Je voudrais toutefois présenter les *variables* qui pourraient éventuellement conduire l'archéologie à une typologie scientifique.

— Varie d'abord la forme du terrain. La structure en I majuscule que l'on retient généralement dans la description du jeu est loin d'être systématique. On rencontre des terrains à extrémités ouvertes sans zones terminales, constitués d'une simple allée entre deux talus, ou des terrains en cuvette (type Palangana) strictement rectangulaires et excavés dans le sol...

— Le profil se modifie d'un site à l'autre et même d'un terrain à un autre, sur un même site : parfois le talus tombe directement sur l'allée, parfois il se prolonge par une banquette dont la hauteur oscille entre 0,40 mètre et 1,50 mètre. L'inclinaison des parois latérales varie de 6° (Uxmal) à 85° (Comitancillo). Parfois les murs sont carrément verticaux (Edzna, Chichen Itza 2 D I). La hauteur moyenne du talus se situe entre 3 et 4 mètres. Mais s'il fait 4,40 mètres à Pantzac, il mesure 7 mètres à Chichen Itza et 1,15 mètre à Tampona !

— Quant aux dimensions de l'allée de jeu, elles ne présentent guère de régularité : l'axe longitudinal mesure près de 100 mètres à Kaminaljuyú ou à Chichen Itza et... 7,20 mètres à Desconsuelo ! La largeur varie en conséquence, entre 45 mètres et 1,80 mètre.

— Si l'orientation nord-sud est fréquente, elle n'a cependant pas le caractère de nécessité appelé par certains auteurs ; la disposition est-ouest existe souvent et l'ensemble des axes intermédiaires doit probablement décrire la rose des vents tout entière !

— Il faudrait aussi tenir compte de l'environnement du terrain, de sa situation par rapport aux autres édifices de la cité.

— Enfin, et pour en finir avec ce chapitre archéologique, il est indispensable d'évoquer l'existence — ou non — des fameux anneaux. Car l'anneau semble une « spécialité » toltéco-maya. Il est absent de nombreux terrains situés en Hautes-Terres, et, d'une façon générale, au sud de l'aire maya. Il n'apparaît pas non plus en Oaxaca ; à Monte Albán, deux niches

dans les murs semblent définir un axe diagonal. On rencontre également une autre variété de « buts » : les pierres à tenon, à effigie de serpent ou de perroquet, que les archéologues appellent conventionnellement « marcadores ». Quant aux anneaux, ils ne sont pas tous du même module : le diamètre de leur perforation peut aussi bien mesurer 8 centimètres que 45 centimètres, suggérant ainsi une variation du diamètre des balles de jeu.

Il est probable qu'une *classification matricielle* de ces différentes variables, orientée en fonction du facteur chronologique et du facteur géographique, donnerait une idée assez précise des lignes d'évolution et du sens de dispersion des divers jeux révélés par l'archéologie. Car les quelques chiffres cités prouvent indéniablement le pluralisme des jeux de balle : on ne joue pas de la même façon sur un terrain de 4 500 mètres carrés et de... 13 mètres carrés, avec un talus en pente douce et avec des murs verticaux, avec un anneau et sans anneau, avec une balle de tennis et avec un ballon de basket !

Parmi ces variantes, quelle est donc celle ou celles qui sont parvenues en zone mexicaine et qui se jouent au moment de la Conquête ? Sahagún mentionne brièvement l'existence d'un jeu de balle : « A titre de passetemps, le seigneur jouait aussi à la pelote et c'est pour cela qu'on lui gardait en réserve des balles d'*ulli* ; ces balles étaient de la grosseur des grandes boules qui servent à jouer aux quilles ; elles étaient massives, faites d'une sorte de résine ou de gomme appelée *ulli,* qui est très légère et saute comme une ' pelota de viento '... Le jeu de pelote s'appelait *tlaxtli* ou *tlachtli* ; il consistait en deux murailles distantes l'une de l'autre de vingt ou trente pieds, qui faisaient jusqu'à quarante ou cinquante pieds de long, sur une hauteur d'un stade et demi ; les murs et le sol étaient soigneusement recouverts de chaux ; au milieu du terrain, il y avait une ligne de délimitation importante pour le propos du jeu ; et au milieu des parois latérales, à la moitié du terrain, se trouvaient deux pierres, comme des meules de moulin, percées d'un trou et se faisant vis-à-vis ; les trous étaient suffisamment larges pour laisser passer la pelote. Et celui qui réussissait à l'y introduire gagnait le jeu ; on ne jouait pas avec les mains : c'est avec les fesses que l'on frappait la balle ; les joueurs portaient des gants et une bande de cuir sur les reins pour frapper la pelote[63]. »

Quelques pages plus loin, Sahagún revient sur les divertissements du roi : il mentionne à nouveau un jeu de pelote — qu'il ne nomme pas. Il reprend la description précédente et insiste sur les règles bizarres concernant la frappe de la balle : « Les joueurs étaient nus et portaient une large ceinture d'où pendait une pièce de cuir de chevreuil travaillée qui couvrait les fesses ; et quand ils jouaient, ils n'utilisaient jamais la main ni le pied, mais seulement

63. Sahagún, *op. cit.,* t. II, p. 299-300 (livre VIII, chap. 10).

les fesses[64]. » En l'occurrence, Sahagún parle d'un « juego de pelota de viento ». Mais il s'agit probablement, dans son esprit, d'une comparaison. Les Aztèques ne paraissent pas avoir utilisé de vessies gonflables pour leur *tlachtli.*

A partir de cette évocation, nous pouvons nous faire une idée du jeu décrit. Les parois sont verticales comme dans le jeu toltèque de Chichen Itza ; le jeu se jouant avec les fesses, on peut supputer l'existence d'une banquette le long des murs : elle est nécessaire au rebond de la balle à hauteur de la ceinture. Et si les joueurs portent des gants, c'est parce qu'ils ont fréquemment à se jeter au sol afin de réussir leurs coups de hanches... L'anneau reste l'un des buts suprêmes du jeu, mais il y a pourtant d'autres façons de marquer des points : la ligne médiane sert à un décompte dont le mode ne nous est malheureusement pas parvenu...

Il s'agit là d'une vision cohérente du *tlachtli.* Mais il serait illusoire de s'en tenir là : d'autres sources remettent en question l'unicité de ce modèle.

— La structure en I majuscule est celle qui figure le *tlachtli* dans tous les manuscrits pictographiques connus, que le glyphe désigne l'aire de jeu proprement dite, qu'il entre en composition pour former le nom d'un lieu, ou qu'il ait une signification purement symbolique. Mais en déduire l'universalité de cette forme de terrain serait ignorer le très grand *formalisme* de l'art des scribes aztèques. Une glyphique est avant tout un code : une fois défini un signe, il est normal qu'on s'y tienne. Mais il est fort probable que, dans l'esprit indigène, le glyphe en I majuscule englobe l'ensemble du concept de jeu de balle, du concept de *tlachtli* qui est lui-même un terme générique.

D'autre part, les planches 13, 20 et 22 du *Codex Vindobonensis*[65] montrent, au-dessus d'un *tlachtli* « classique », une forme rectangulaire divisée en huit « cases », alternativement jaunes et blanches, réparties de part et d'autre d'une ligne de démarcation médiane vert foncé comme la bordure. Au centre de la partie supérieure est tracé un glyphe mystérieux, composé d'une mandibule humaine d'où jaillit un faisceau d'herbes mortes (= *malinalli,* l'un des vingt signes du calendrier ?) sur laquelle tombe un jeu de balles de plume[66] !

La signification de cette composition n'est guère explicite ; mais, vu le contexte général de la planche où elle est dessinée, il semble bien que l'on puisse retenir l'hypothèse d'une figuration d'une aire de jeu d'*un type nouveau.* L'archéologie serait alors amenée à préciser la fonction des curieuses

64. *Ibid.,* p. 320 (livre VIII, chap. 17, § 5).

65. *Codex Vindobonensis Mexicanus I* (manuscrit de la Bibliothèque nationale autrichienne de Vienne), *Codices selecti,* vol. V, Graz, Akademische Druck-u. Verlagsanstalt, 1963.

66. Voir photos 12 et 23.

« constructions » extérieures qui évoquent dans le glyphe une sorte d'escalier...

Et puis, il y a encore dans Sahagún une curieuse allusion au jeu de balle. *Quetzalcoatl,* chassé de Tula, accomplit sur sa route un grande nombre d'actes merveilleux et magiques... « On raconte qu'en un autre lieu, dit le chroniqueur, il fit faire un jeu de pelote, construit avec des pierres placées *en carré* [*hecho de piedras en cuadra*], où l'on a coutume de jouer à la pelote et qui s'appelle *tlachtli*, et au milieu du terrain, il traça une limite, une raie que l'on nomme *tlecotl* ; et là où la raie fut marquée, la terre s'ouvrit jusqu'aux entrailles[67]. » Quel est donc ce *tlachtli* « fait de pierres en carré » ?

— A l'intérieur même de la structure « classique » en I majuscule, une observation attentive met en lumière d'importantes variations qui affectent principalement les divisions internes de l'allée de jeu. Pour Sahagún, le sol réservé au jeu est séparé en deux au moyen d'une ligne tracée dans l'axe transversal du terrain. C'est d'ailleurs ainsi que le scribe du *Códice Florentino* a représenté le *tlachtli*[68]. Il en est de même dans le manuscrit de l'*Historia tolteca-chichimeca*[69] ou dans le *Codex Selden I*[70]. Sur les vingt et un glyphes du *Vindobonensis* figurant des jeux de balle, onze sont partagés par une ligne médiane transversale[71]. Dans le *Codex Magliabecchi*[72], ce sont trois étonnantes têtes à crête noire qui en tiennent lieu.

Mais il existe de nombreuses variantes : on rencontre des terrains au sol uniforme dans le *Codex Mendoza*[73], le *Codex Borbonicus*[74], le *Telleriano-Remensis*[75], le *Bodleinanus*[76], le *Borgia*[77] ou le *Vindobonensis*[78]... D'autres fois, c'est un axe longitudinal qui délimite les deux zones de jeu : *Codex Borbonicus,* planche 19, *Codex Colombinus,* folio XI, *Codex Laud,* planche 31, etc. Souvent, la division est quadripartite[79] ! Le *Tonalamatl Aubin,*

67. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 291 (livre III, chap. 14).
68. *Códice Florentino,* lam. LI, n° 91. J'ai désigné par *Códice Florentino* la partie strictement pictographique du *Codex de Florence.* Les références sont celles de l'édition Paso y Troncoso (t. V, planches).
69. Lam. VIII.
70. *Codex Selden I* (3135), pl. 5, 8, 9.
71. Pl. 7, 13, 17, 19, 20, 22, 43.
72. Fol. 80 (reproduit photo 22).
73. Fol. 37.
74. Pl. 27.
75. Pl. 23, 26.
76. Pl. 10, 36.
77. Pl. 21, 40, 42.
78. Pl. 3, 19, 44.
79. *Codex Mendoza,* fol. 8, 31, 36, etc. ; *Codex Borgia,* pl. 35 ; *Codex Nuttal,* pl. 3 ; *Codex Vindobonensis,* pl. 17, 19, etc.

à la dix-neuvième treizaine, offre même un terrain sectionné en huit parties : quatre pour le patio central et quatre pour les deux « patios cabezales », les zones terminales [80]. Au surplus, certains glyphes représentent au centre du terrain un disque de pierre dont l'archéologie a attesté la présence dans de nombreux sites, mais dont l'usage demeure inexpliqué [81].

Si l'on admet donc que les lignes tracées sur le sol interviennent dans les règles du jeu, on peut considérer que le terrain en I majuscule était en réalité un terrain polyvalent, permettant de disputer plusieurs sortes de parties.

— La présence des anneaux n'implique d'ailleurs en rien l'obligation de les utiliser. Faire passer la balle par l'orifice de l'anneau constituait un coup fort difficile : tous les chroniqueurs s'accordent sur ce point ; une telle réussite était rarissime... A telle enseigne que le joueur qui réussissait cet exploit passait pour un... grand adultère (!!?). On peut voir dans cette appréciation l'expression d'une sentence populaire comparable à celle qui, de nos jours, fait tenir un homme outrageusement favorisé par la chance... pour un mari trompé. Mais la réalité est peut-être plus profonde : l'anneau de jeu est désigné en nahuatl par le mot *tlachtemalacatl*, vocable où l'on retrouve la racine *malacatl* qui signifie : fuseau. Or le fuseau de la brodeuse, parfois associé au *tlachtli* [82], est justement lié à *Xochiquetzal*, à la prostitution et à l'adultère ! En réalité, *malacatl* a un deuxième sens : il s'applique aux objets circulaires et évoque plus particulièrement le mouvement tournant. Ainsi c'est un même mot — *temalacatl* (de *tetl* = pierre et *malacatl*) — qui désigne l'anneau de jeu, la meule, et le disque de pierre qui servait au sacrifice du « gladiatorio » sur lequel nous reviendrons. Faut-il donc envisager un lien entre le jeu avec anneau, le sacrifice et l'activité agricole ?

On le voit, la signification du *tlachtli* est, somme toute, loin d'être limpide. A mon sens, l'anneau n'était pas *systématiquement* utilisé lors des parties de balle et son emploi devait être réservé à quelques cérémonies plus particulières : il valorisait alors de façon nouvelle la partie disputée.

D'ailleurs, en pictographie, les anneaux ne figurent pas toujours dans la représentation du *tlachtli* : quatre très belles planches du *Codex Borgia* mettent en scène le jeu de balle [83] ; trois des *tlachco* sont pourvus de *temalacatl,* alors que celui de la page 35 en est démuni. Le *Fejervary-Mayer* [84] reproduit un terrain sans anneau mais avec des « marcadores ». L'aire de

80. Pl. 19.

81. *Codex Bodleianus,* pl. 10, 36 ; *Codex Selden II* (3207), pl. 5 ; *Codex Borgia,* pl. 35 ; *Tonalamatl Aubin,* pl. 19, etc.

82. *Codex Vindobonensis,* pl. 13, 20, 22.

83. Pl. 21, 35, 40, 42.

84. Pl. 29.

jeu du *Codex Colombinus*[85] ne fait pas non plus apparaître d'anneaux... La diversité règne donc.

— Le nombre des joueurs variait certainement en fonction de la surface du terrain et probablement aussi en fonction de la nature des règles. L'*Atlas* de Durán[86] montre deux joueurs sur le terrain, mais, dans son texte, le chroniqueur dément ce chiffre exigu : « Aux extrémités du jeu se tenait une quantité de joueurs qu'on laissait en garde pour empêcher que la pelote ne pénètre dans les zones terminales ; les joueurs principaux se plaçaient au milieu, pour faire face à la balle et aux adversaires[87]... » Oviedo donne un témoignage comparable : il y avait d'après lui jusqu'à quarante joueurs sur le terrain[88]. Il est clair qu'on ne peut pas inférer des représentations pictographiques une indication précise sur le nombre des joueurs : comment en effet représenter techniquement plusieurs dizaines de personnages sur un dessin de taille souvent restreinte. Il est difficile de savoir si les *deux* joueurs le plus souvent figurés sur les évocations de *tlachtli*[89] sont réellement les acteurs uniques de la partie, ou bien s'ils symbolisent les deux camps opposants — comme cela semble le cas dans le *Borgia.* Quoi qu'il en soit, les codex nous montrent des parties en « double »[90] et même un affrontement entre deux « équipes » de trois joueurs[91]...

Deux, quatre, six, dix... ou davantage, le nombre des joueurs est encore une variable qui rend les données plus complexes.

— La question de la frappe de la balle et le problème de l'équipement de jeu qui lui est lié se posent en forme d'énigmes au terme de l'étude des règles. Ici, pourtant, les chroniqueurs sont formels : le *tlachtli* n'était ni un jeu de paume, ni un jeu à main nue ; il se jouait, comme l'indique Sahagún, avec les hanches et les fesses ! Mais là s'arrête la concordance entre les écrits : Torquemada[92] considère le coup d'épaules comme autorisé ; Clavigero dit qu'on pouvait aussi jouer avec le coude ; Molina et Durán parlent des genoux ; quant à Oviedo, il est particulièrement éclectique puisqu'il affirme qu'à l'exception des mains et des pieds, la balle pouvait être

85. Fol. XI.

86. Trat. 2°, lam. 11, cap. 23°.

87. D. Durán, *Historia de las Indias de Nueva España y islas de tierra firme,* Mexico, Editora nacional, 1951, t. II, p. 243.

88. Oviedo, *Historia general y natural de las Indias...,* Madrid, Imprenta de la Real Academia, 1851-1855, 1[re] partie, livre V, chap. II, p. 165.

89. *Códice Florentino,* lam. LI (livre VIII), n° 91 ; *Historia tolteca-chichimeca,* lam. VIII ; *Codex Borgia,* pl. 21, 35 et 40 ; *Codex Bodleianus,* pl. 10 ; dans le *Fejervary-Mayer* (pl. 29), un joueur se bat contre un lézard ! (Voir photo 20.)

90. *Codex Borbonicus,* pl. 27 ; *Codex Borgia,* pl. 42.

91. *Codex Colombinus,* fol. XI.

92. Torquemada, *Monarquía indiania,* Mexico, S. Chavez Hayhoe, 1943, t. II, p. 552-553 (livre XIV, chap. XII).

touchée de la tête, des épaules, des hanches et des genoux. Muñoz Camargo, lui, se montre plus orthodoxe : il « n'autorise » que les hanches et les fesses[93] !

Notre complément d'information vient de l'attirail de jeu. Dans l'antiquité maya, les joueurs étaient véritablement harnachés : ils portaient, ainsi que le montrent plusieurs stèles ou bas-reliefs, des protections rembourrées aux coudes et aux genoux, incitant à penser que les joueurs se servaient des articulations pour frapper la balle.

Sur le site de Dainzú, les fouilles ont mis au jour de fort curieuses dalles sculptées représentant des joueurs de balle[94] : certains personnages sont revêtus de peau de jaguar, d'autres sont obèses et rappellent le style olmèque rupestre ; mais surtout, trait d'une grande originalité, les joueurs portent de véritables *casques* à visière, semblables à ceux des anciens gladiateurs romains ! Et rien ne permet, dans l'état actuel de nos connaissances, de spécifier la nature du jeu qui réclamait le port d'un tel casque.

Genouillères, protège-coudes et... casque ne semblent pas avoir appartenu à la panoplie du jeu aztèque, à l'époque de la Conquête. En revanche, le « joug », l'un des célèbres accessoires maya, se retrouve, légèrement modifié, à Mexico.

L'archéologie, depuis quelques années, désignait sous le nom de « yugo » un objet de pierre en forme de fer à cheval, traditionnellement associé — avec la « hacha » et la « palma » — au jeu de balle. Et l'on s'accordait pour penser que cette pièce archéologique caractéristique de la zone totonaque était la représentation « votive » d'un objet de cuir ou de bois réellement porté au cours des parties. Effectivement, en 1967, l'équipe du musée de l'université de Pennsylvanie découvrit à Tikal dans l'enterrement 195, sous le temple 5 D-32 du côté nord de la Plaza mayor, un « joug » en bois, légèrement déformé mais, chose rarissime sous le climat du Petén, en fort bon état de conservation[95].

Ainsi ce n'est pas directement avec les fesses que jouaient les Maya, mais à l'aide de cet accessoire en bois, posé sur les hanches.

A Mexico, le rigide appareil de bois s'est métamorphosé en une ceinture de cuir beaucoup plus souple, le *quezeoatl*, mentionné par Sahagún. Les codex qui montrent des joueurs en position déhanchée les représentent généralement nus, avec cette « protection » leur battant les fesses[96]. Ainsi est

93. Muñoz Camargo, *Historia de Tlaxcala,* Mexico, A.N.C.A., 1947, p. 147.

94. I. Bernal, « Los jugadores de pelota de Dainzú (Oaxaca) », *Journal de la Société des américanistes* (Paris), 1971, LX, p. 300 *sq.*

95. *Cf.* J. F. Guillemin, « Un yugo de madera para el juego de pelota », *Antropologia e historia de Guatemala,* XX (1), janvier-juin 1968.

96. Par exemple, *Codex Borgia,* pl. 42 (joueur du centre). Le nom de cet accessoire est étonnant. Il se décompose en *quezilli* et *eoatl. Eoatl* signifie

accréditée l'idée d'un jeu « à la hanche », héritage du jeu « au joug » des Maya...

Voilà pourtant une certitude bien fragile ! Que le « juego de pelota » décrit par les chroniqueurs ne se joue pas à la main, soit ! Mais alors, il existe un *autre* jeu de balle, qu'il faut croire dédaigné des premiers observateurs : car les Aztèques jouent aussi à la main, et les preuves témoignent d'abondance.

Molina, dans son *Vocabulaire de la langue mexicaine,* différencie plusieurs sortes de jeu : il donne bien sûr un « juego de pelota con las nalgas » (*ollamaliztli),* mais indique aussi un « juego de pelota con la mano [97] » dont il propose deux traductions nahuatl : *nematotopeuiliztli* et *nematapayolhuiliztli* ; quand au joueur qui s'adonne à cet exercice, c'est un *momatotopeuiani.* Effectivement on retrouve la racine *ma* (de *maitl,* la main) dans tous ces vocables. Le *Codex Mendoza* montre un joueur en pagne, portant une sorte de gantelet, en train de frapper la balle de la main [98]. Le *Florentino,* l'*Atlas Durán,* le *Magliabecchi* reproduisent des *tlachco* où l'un des deux joueurs tient une balle dans la main. Dans le *Borgia,* la planche 21 « photographie » un mouvement de jeu : le *Tezcatlipoca* noir, à droite, vient de lancer, à la main, une boule d'*ollin* en direction de son adversaire, qui tient lieu aussi une pelote à la main [99].

La statuaire est également évocatrice : de nombreuses figurines ont été retrouvées à l'image de joueurs tenant une balle, aussi bien dans la main droite que dans la main gauche. Et la très belle statue d'*Eecatl,* le dieu du vent, en joueur de pelote portant balle à senestre que possède le Musée de l'Homme [100] n'est qu'un exemple parmi bien d'autres... Le *maieoatl,* le protège-main, aurait-il finalement servi à frapper la pelote ?

Certains auteurs vont plus loin et suggèrent l'existence d'un jeu de batte, comparable à celui des Iroquois. Effectivement, les quatre joueurs de la planche 42 du *Borgia* portent un bâton dans la main gauche. Effectivement, dans le *Fejervary-Mayer,* on peut interpréter comme une crosse de jeu l'instrument brandi par un jeune homme opposé à *Xolotl* dans une partie de balle [101]... Mais ici l'argumentation est plus mince. Un bon nombre de sta-

---

« peau » d'une façon générale et s'applique aussi bien à l'épiderme humain qu'aux fourrures et aux cuirs des animaux ; il connote aussi l'idée d'enveloppe protectrice. *Quezilli* ou *quexilli* désigne l'aine. *Quezeoatl* est donc le « cuir protecteur de l'aine ».

97. A. de Molina, *Vocabulario en lengua castellana y mexicana,* Mexico, 1571, éd. fac-similé, Madrid, Ediciones cultura hispánica, 1944, partie I, p. 73 *recto.*

98. Fol. 70 (reproduit photo 21).

99. Voir photo 24. Voir aussi *Codex Laud,* pl. 21 (reproduit photo 19).

100. Objet 78.1.2259.

101. Pl. 39 *verso.*

tuettes en provenance des cultures marginales (Jalisco, zone totonaque), qui représentent de prétendus joueurs dotés de battes, se révèlent être l'effigie de guerriers armés de lances ou de pieux... quelque peu meurtris par le temps ! En l'occurrence, la rigueur scientifique réclame la prudence.

Mais, pour détruire l'image monolithique d'un *tlachtli* par trop mythique, il m'a paru indispensable d'orienter ce bref aperçu sur les *variétés* du jeu de balle aztèque. Convenons-en : l'expression « jouer au *tlachtli* » est proprement un non-sens, car on ne « joue pas au spectacle » ! Il n'y a pas de verbe nahuatl correspondant à *tlachtli* et signifiant jouer à la pelote. En revanche, plusieurs verbes précis s'appliquent aux différents types de jeu : *ollama*[102] est le plus important ; il dérive directement du mot *olli* (caoutchouc, balle) et s'applique précisément au jeu « à la hanche ». Mais les Aztèques ont aussi *matotopeuia*[103], « jouer avec la main », ou *tetemiuia*[104], « jouer avec le genou ». Et il semble bien que toute représentation ludique mettant la balle d'*ollin* en jeu ait eu droit à l'appellation *tlachtli*. *Tlachtli* désigne, bien sûr, l'enceinte sacrée, le lieu magique réservé à la balle[105], mais aussi et surtout l'institution et l'ensemble de ses manifestations.

Si cette fiche technique a eu pour effet de « recomplexifier » le jeu, c'est pour mieux lui restituer son ampleur et son importance, car sous le soleil vibrant de Mexico, cette lutte pour la balle recevait une valorisation exceptionnelle, loin de la gratuité sportive que nous accordons aujourd'hui au jeu.

2. Le patolli

a. *L'image traditionnelle*

Le *patolli* est traditionnellement considéré comme le représentant aztèque des jeux de hasard. De nombreux textes de chroniqueurs attestent de sa pratique dans le Mexique ancien, et trois manuscrits postcolombiens nous ont transmis son image cruciforme. Quelles étaient donc, de façon plus précise, les règles qui présidaient au déroulement de ce jeu ?

102. Molina, *op. cit.*, partie II, p. 76 *recto*. On écrit aussi *ullama*, p. 158. Le substantif correspondant est *ollamaliztli* ; Muñoz Camargo donne *uligues* (*op. cit.*, p. 147).

103. Molina, *op. cit.*, partie II, p. 53 *verso*.

104. *Ibid.*, partie I, p. 73. Verbe composé de *temo*, tomber, se jeter à terre. On rencontre aussi *tetemiloa* (même sens) où l'on retrouve le verbe *mimiloa*, se rouler par terre.

105. Dans cette dernière acception, il est équivalent de *tlachco* (*co* : locatif).

— *Les descriptions du jeu*

A deux reprises, Sahagún a l'occasion de décrire le *patolli.* Manifestement il est embarrassé lorsqu'il cherche à proposer une comparaison avec quelque jeu de hasard pratiqué en Europe : « Le *patolli* est comme le ' juego del castro ' ou comme l' ' alquerque ', ou presque, ou comme le jeu des dés, qui sont quatre ' frijoles grandes ' qui ont chacun un trou. Comme au jeu des ' carnicoles ', on les lance avec la main sur une natte, où est peinte une figure[106]. » Le « juego del castro » est une marelle ; les « carnicoles » sont des osselets ; l' « alquerque » est un jeu d'enfant également connu sous le nom de « tres en raya », ou en français sous le nom de « jeu du drapeau » : sur une figure en forme d'Union-Jack, il s'agit d'aligner trois cailloux noirs ou blancs...

Le *patolli* est-il réellement ce jeu monstrueux superposant les osselets, les dés, la marelle et l'alquerque ? Assurément pas. La confusion n'existe que dans l'esprit du chroniqueur, qui a vainement cherché un équivalent espagnol.

Torquemada a, lui, préféré la comparaison du jeu de dames : « Le jeu qu'ils appellent *patolli* ressemble quelque peu au ' juego de las Tablas Reales '. Il se joue avec des fèves et des haricots portant des points à la manière des ' dados de arenillas[107] '. On les lance avec les deux mains sur une natte légère qui s'appelle ' petate ', dessinée avec certaines raies qui s'entrecoupent en forme de croix de Saint-André [*aspa*]. On annonce le point qui apparaît sur la face supérieure du haricot (comme dans le jeu de dés) ; puis on retire ou on place des petits cailloux de différentes couleurs, comme dans le jeu des ' Tablas '[108]. »

La description de Torquemada est évidemment des plus imprécises, mais elle semble correspondre en gros aux figures des codex *Magliabecchi*[109], *Florentino*[110] et *Durán*[111] qui montrent des joueurs en train de manier des haricots, aussi autour d'une natte de jeu peinte d'une figure en sautoir.

C'est à Diego Durán que nous devons les renseignements les plus importants. Il est le seul Espagnol à avoir tenté de décrire les règles mêmes du jeu aztèque, au lieu de suggérer des correspondances approximatives avec des jeux de l'Ancien Monde. Malheureusement, son style confus rend délicat le décodage de la marche du jeu. Mieux vaut ici proposer son texte

106. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 300 (livre VIII, chap. 10).
107. Sorte de dés marqués d'un seul côté, connus en France sous le nom de farinets.
108. Torquemada, *op. cit.*, t. II, p. 554.
109. Fol. 60 (reproduit photo 13).
110. Lam. XLVIII, n° 63 (reproduit photo 10).
111. Trat. 2°, lam. 11, cap. 22, a.

dans sa version originale : « Sobre esta estera tenian pintada una aspa grande de que tomaba el petate de esquina á esquina dentro del güeco de esta aspa había atravesadas unas rayas que servían de casas la cual aspa y casas estaban señaladas y rayadas con olin derretido el cual olin queda declarado lo que era : para estas casas había doce piedras pequeñas las seis coloradas y las seis azules las cuales piedrezuelas partian entre los que jugaban á cada cual tantas : si jugaban dos que era la ordinario tomaba las seis y el otro las otras seis y aunque jugasen muchos siempre jugaba uno por todos atendiéndose a la suerte de aquel como entre los españoles se juegan los albures ateniéndosé á la mejor suerte así se atenian acá al que mejor meneaba los dados, los cuales eran unos frijoles negros cinco ó diez somo querían perder ó ganar los cuales tenian unos agugerillos blancos en cada frijol por donde pintaban el número de las casas que se aventajaban en cada mano donde si pintauan cinco eran diez y diez veinte y si uno uno y si dos dos y si tres tres y si cuatro cuatro pero pintando cinco eran diez y si diez veinte y así aquellas pintillas blancas eran suertes y cuenta de las rayas que se ganaban y para mudar las piedras de unas casas en otras[112]. »

Dans sa relative précision, ce texte reste malgré tout, pour nous, virtuellement incompréhensible. Il semble qu'il nous manque une clef essentielle pour saisir l'exacte nature de ce jeu. Encore faudrait-il supposer que Durán ait lui-même parfaitement assimilé le processus ludique du *patolli,* et rien n'est moins sûr, car le jeu de chance au Mexique ne correspond peut-être pas aux mêmes ressorts que son homologue occidental.

On peut malgré tout rassembler les données certaines pour tenter de clarifier l'image de ce jeu un peu mystérieux.

— *Certitudes et incertitudes*

Malheureusement pour l'ethno-historien, les quelques rares certitudes qu'il possède s'entourent d'épaisses zones d'ombre.

Nous devons convenir que nous ne savons presque rien des règles du *patolli.*

Sur le nombre de cases qui constituent la croix du *patolli,* les diverses sources donnent des informations contradictoires. Le *Codex Magliabecchi* montre cinquante-huit cases ; l'*Atlas Durán,* cinquante-deux et le *Florentino,* cinquante-six. Les textes écrits ne donnent aucune indication à ce sujet. Toutefois les trois documents pictographiques s'accordent pour représenter écartelée en sautoir l'antépénultième case de chaque branche de la croix. La signification de cette marque est inconnue.

Le *patolli,* incontestablement, se joue avec des petites pierres que l'on déplace sur des cases, et dont la marche est déterminée par les signes portés

112. D. Durán, *op. cit.,* t. II, p. 235.

sur des haricots. Mais nous ne sommes pas fixés sur le nombre de ces pions et de ces haricots. Sahagún parle de quatre haricots : « Le *patolli* se jouait avec de grands haricots, quatre haricots qui portaient des trous sur le dessus [*patoa ica aiecotli, ueuei etl nauhetl in tlaixcoionilli*] [113]. » Il est naturellement en contradiction avec Durán qui décrit dans le texte cité précédemment un jeu avec cinq ou dix haricots. Les codex semblent pourtant donner raison à Sahagún : le *Magliabecchi* figure quatre haricots au centre de la croix du *patolli* ; le *Florentino* représente, lui aussi, quatre haricots, mais déposés à l'extérieur de la surface quadrillée.

Quant aux nombres des petites pierres servant de pions, les deux chroniqueurs se rejoignent : ils attribuent tous les deux six pierres à chacun des deux joueurs.

Car, s'il est une chose certaine, c'est que le *patolli* se jouait à deux seulement. Ce qui n'excluait pas la formation d' « équipes » : Durán raconte comment les parieurs s'en remettaient à celui des deux joueurs qui leur paraissait avoir le plus de chance. Le *Codex Magliabecchi* présente une scène de jeu où figurent quatre personnages à côté de *Macuilxochitl,* le dieu du jeu ; mais ces joueurs semblent se répartir en deux groupes ; on peut penser que les deux joueurs « titulaires » sont ceux qui sont assis sur un *petlatl* et de la bouche desquels s'échappent les volutes de la parole.

Si nous ne connaissons guère le détail des modalités qui déterminaient la victoire de l'un ou la défaite de l'autre, nous savons cependant avec certitude que le *patolli* servait de support à des paris. Et peut-être est-ce finalement là le trait le plus important, eu égard à la spécificité de l'esprit nahuatl qui ignore le hasard. Nous aurons d'ailleurs plus loin l'occasion de préciser la place qui revient aux jeux de chance dans la société aztèque [114].

— *Hypothèses*

Certains auteurs, dont Alfonso Caso [115], ont émis l'hypothèse d'une connotation ésotérique du *patolli.* Caso se fonde en effet sur une répartition en cinquante-deux cases de la croix du *patolli.* Ces cinquante-deux cases seraient les images des cinquante-deux années qui composent le cycle du *xiuhmolpilli* au terme duquel correspondaient exactement les calendriers solaire et divinatoire. Malheureusement, si nous nous bornons à décrire les documents bruts, à les analyser sans les interpréter, force nous est de constater que l'argument est bien mince, qui voudrait désigner le *patolli* comme un jeu archétypal. Car le nombre des cases varie selon les codex et l'échan-

113. *Florentine Codex,* part IX, p. 29 (livre VIII, chap. 10).

114. Cf. *infra,* chapitre IV, « L'alea hors-jeu ».

115. A. Caso, « Notas sobre juegos antiguos », *Mexican Folkways* (Mexico), VII (2), 1932, p. 56-60.

tillon que nous possédons est trop restreint pour que l'on puisse en déduire une information décisive.

Cette interprétation, pour ingénieuse et séduisante qu'elle soit, me paraît une extrapolation risquée à partir de ce qui pourrait n'être qu'un cas particulier. Il n'en demeure pas moins vrai que le *patolli* est très vraisemblablement un jeu cosmogonique ; mais peut-être, à l'époque aztèque, faisait-il preuve d'une plus grande plasticité et ne représentait-il pas nécessairement le cycle de cinquante-deux ans...

Adrian Digby a plus récemment proposé une explication astronomique du *patolli*[116]. La structure cruciforme du jeu aztèque serait, selon lui, un abaque correspondant à un instrument astronomique précolombien constitué de deux trapèzes croisés. La figuration de cet instrument apparaîtrait dans le glyphe désignant l'année, en particulier à Xochicalco et sur la pierre de Tenango (Mexico). L'appareil posséderait à la fois les qualités d'un cadran solaire et d'un astrolabe et permettrait de mesurer les variations journalières de la déclinaison. La lecture de ces mesures s'effectuerait précisément sur les axes gradués du *patolli* : les différentes divisions de la grille de jeu correspondraient à des repères très précis, permettant d'apprécier la position de l'ombre tirée des trapèzes croisés.

Digby voit dans la croix du *patolli* du *Codex Magliabecchi* quatre branches divisées en sept parties, la graduation ultime du bras supérieur paraissant omise par maladresse.

Ces sept intervalles représenteraient chacun une treizaine : chaque branche contiendrait ainsi quatre-vingt-onze jours, soit approximativement la période de temps qui sépare un solstice d'une équinoxe. L'ensemble des cases donnerait une année de trois cent soixante-quatre jours. Quant aux diagonales qui affectent l'antépénultième case de chaque branche, elles serviraient à indiquer la partie du calendrier où il est impossible de distinguer le mouvement journalier du soleil, le mouvement n'étant perceptible que sur l'intervalle de treize jours.

L'auteur rappelle une phrase de Sahagún : « Ce jeu a été abandonné, car on le suspectait de receler certaines superstitions idolâtriques[117] » et explique cette remarque en suggérant que les joueurs de *patolli* se servaient en réalité du tableau de jeu comme d'une échelle graduée pour établir le comput de leur propre calendrier sous le couvert d'une activité récréative !

Evidemment, cette opinion est discutable sur de nombreux points : découvrir vingt-huit cases dans le dessin du *Magliabecchi* réclame un certain effort mental ! A. Digby ne tient compte ni des quatre cases centrales où

116. Communication au XL[e] Congrès international des américanistes, Rome, septembre 1972.

117. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 300 (livre VIII, chap. 10).

sont figurés des haricots, ni des raies centrales qui divisent en deux les sept graduations dont il parle. Mais son interprétation reste toutefois plausible, car dans l'hypothèse d'un abaque destiné à permettre la lecture d'une ombre, on peut aisément concevoir des graduations perpendiculaires à un axe donné. Son argumentation est plus mince en ce qui concerne le comput de l'année en trois cent soixante-quatre jours : les anciens Mexicains connaissaient fort bien l'exacte durée de l'année sidérale et leur calendrier solaire comptait effectivement trois cent soixante-cinq jours. Il est d'ailleurs probable que leur système prévoyait de compenser le retard d'un quart de jour pris chaque année en changeant de « porteurs d'année » à intervalles réguliers...

Il est vrai que le *patolli* est un jeu énigmatique et chacun tente d'élucider le mystère de son principe. Une hypothèse due à Tylor voudrait rapprocher le jeu aztèque d'un jeu hindou, le *parcheesi*[118]. Ce vieux jeu indo-européen est aujourd'hui répandu dans l'ensemble du monde : en France il est connu sous le nom de « jeu des petits chevaux » ; au Mexique, il s'appelle « parkassé » ; en Colombie, « parqués » ; au pays Basque, « parchis » ; une variante extrêmement populaire se joue au Népal, sous le nom de « pachis »... Son nom viendrait du sanscrit « pañca vimsati », qui signifie vingt-cinq.

Le *patolli* et le *parcheesi* ont en commun de se jouer à quatre joueurs — éventuellement à deux — sur un tableau cruciforme avec des pions et des dés. Mais il y a mieux.

Le jeu des petits chevaux semble curieusement combiner l'interprétation de Caso et celle de Digby : les deux axes centraux qui se coupent perpendiculairement sont constitués chacun de quatorze cases, la case du centre étant neutralisée ; nous retrouvons donc sept intervalles dans chaque branche. D'autre part, ces branches sont bordées de part et d'autre de sept emplacements circulaires ; compte tenu des quatre cases qui sont communes à deux directions, le nombre total de ces cases adjacentes aux axes centraux s'élève à cinquante-deux...

Le gigantesque problème qui se pose alors est de savoir si le *parcheesi* et le *patolli* ont été « inventés » séparément, l'un dans l'Ancien Monde, l'autre dans le Nouveau, ou bien s'il existe une filiation historique entre l'un et l'autre. Dans ce cas, la difficulté serait immense d'apprécier le sens de l'influence. Le *parcheesi* est-il réellement si ancien qu'on ne puisse concevoir qu'il dérive — comme « les petits chevaux » — du *patolli* aztèque rapporté en Europe par les Conquérants ?

118. Cf. E. B. Tylor, « American lot-game as evidence of Asiatic intercourse », *Journal of the Anthropologic Institution,* VIII, 1879, p. 116-129.

Mais probablement faut-il en rester à l'hypothèse d'une troublante mais simple coïncidence entre deux figures de jeu de chance...

En réalité, je crois que l'erreur primordiale des chercheurs qui ont tenté d'expliquer le *patolli* est d'avoir considéré le jeu sous une forme unique : car, comme pour le *tlachtli,* nous sommes en présence de plusieurs jeux désignés sous un même vocable. Songeons que, très souvent, des figures très proches peuvent donner lieu à des jeux différents : le damier et l'échiquier, bien que structurellement comparables, ne déterminent pas des règles exactement identiques. Parfois aussi les figures de jeu sont polyvalentes : les cartes à jouer servent aussi bien au bridge qu'au poker, à la belote qu'à la canasta ; elles autorisent plusieurs dizaines de jeux, tous différents.

Les Aztèques connaissent plusieurs sortes de *patolli* : voilà pourquoi les chroniqueurs décrivant le jeu semblent se contredire mutuellement.

b. *D'autres jeux de chance*

— *L'identification du quauhpatolli*

Comme *Xochiquetzal* est la déesse du jeu [119], on peut supposer ludiques les symboles qui apparaissent à ses côtés dans la représentation de la dix-neuvième treizaine du *tonalamatl* qu'elle préside. Dans le *Codex Borgia, Xochiquetzal* est représentée en compagnie du dieu de la danse : et entre les deux personnages figurent deux dessins assez énigmatiques. Le glyphe supérieur peut s'interpréter comme une boule de caoutchouc contenue dans une sorte de filet : cette balle de jeu évoque irrémédiablement le *tlachtli.* Quant au dessin inférieur, il représente une curieuse structure à damiers, alternativement gris et noirs, sous laquelle sont placés quatre haricots [120]. A n'en pas douter, cet ensemble glyphique figure un tableau de jeu, un *patolli* d'un genre inédit. Ainsi les deux types de jeux « archétypaux » des Mexicains se trouveraient associés sous la protection de leur déesse tutélaire.

La comparaison avec les autres *tonalamatl* connus démontre que ce jeu à damiers n'est pas une exception : à la dix-neuvième treizaine, le *Codex Vaticanus B* [121] montre une figure approchante ; dans le *Codex Borbonicus* [122], le dessin est plus arrondi et les cases noires rectangulaires font place à des emplacements circulaires ; au contraire, le dessin du *Tonalamatl Aubin* [123] — d'ailleurs beaucoup plus fruste — relève d'un graphisme plus rigide. Mais partout, la structure du motif est identique.

119. Cf. *infra,* p. 79.
120. *Codex Borgia,* pl. 62 (reproduite photo 9 et figure 3, c).
121. Pl. 67 (reproduite figure 3, a).
122. Pl. 19 (reproduite photo 6).
123. Pl. 19 (reproduite figure 4, b).

Il convient de noter que ce jeu apparaît dans le cadre de la treizaine *ce-quauhtli*, « un-aigle ». Or nous savons qu'il existe en nahuatl un *quauhpatolli*, littéralement « *patolli* de l'aigle ». Dans le *Vocabulaire* de Molina, il est traduit par « jeu d'échecs » *(ajedrez)*[124]. Or, l'échiquier présente justement une alternance de cases noires et blanches. Deux explications se proposent alors : soit l'auteur utilise le mot « échecs » par analogie, pour rendre l'idée du jeu nahuatl, en le nommant par ce qu'il connaît de plus proche ; soit le mot *quauhpatolli* fut effectivement appliqué par les indigènes au jeu d'échecs importé par les Espagnols, en souvenir de leur ancien jeu de chance proscrit parce qu'idolâtre. Les échecs occidentaux auraient ainsi pris le relais de l'antique *quauhpatolli*.

De toute façon, cette existence lexicologique d'un *quauhpatolli* associé à l'idée d'un tableau de jeu constitué de damiers semble permettre d'identifier le jeu représenté à la dix-neuvième treizaine du *tonalamatl* ; d'autant plus que ce dernier se pratique avec des haricots, ainsi que l'indique le *Codex Borgia* : or l'existence de *quauhetl*, de « haricots de l'aigle », est également attestée par Alonso de Molina. Il y a tout lieu de penser que ces *quauhetl* ne sont autres que les haricots qui servaient à ce jeu.

En raison du signe qui la détermine, je propose donc de nommer *quauhpatolli* la figure de jeu représentée à la dix-neuvième treizaine du *tonalamatl*.

D'autres exemples de *quauhpatolli* viennent prouver l'importance indéniable de ce jeu : le *Codex Vindobonensis*[125] en donne deux représentations pictographiques exécutées avec maîtrise et précision et qui comptent parmi les documents les plus « lisibles ». L'archéologie a d'autre part mis au jour plusieurs de ces figures de jeu. A Tula (Hidalgo), des *quauhpatolli* d'une vingtaine de centimètres de côté ont été tracés dans le stuc avec un instrument tranchant ; Jorge Acosta en a relevé six dans le « palacio quemado » : deux sur une banquette de la façade nord, un par terre dans la chambre n° 5 et trois autres dans la salle n° 3[126]. A Teotihuacan, on en a rencontré sur le sol du patio A de Zacuala[127]. Un certain nombre d'exemplaires ont été repérés en zone maya, parmi lesquels le très lisible *quauhpa-*

124. Le *Vocabulario en lengua mexicana* fut, rappelons-le, édité en 1571, soit après plus de quarante ans d' « acculturation ».

125. Pl. 13 (reproduite photo 12) et pl. 20 (reproduite photo 23 et figure 3, d).

126. Ces six *patolli* ont été publiés (photographie et reconstitution graphique) par J. R. Acosta, « La doceana temporada de exploraciones en Tula », *Anales del I.N.A.H.* (Mexico), XIII (42), 1960, p. 48-53 (pl. 21 à 26).

127. Acosta reproduit, d'après Laurette Séjourné, l'exemplaire le mieux conservé, *ibid.*, p. 55 pl. 28.

tolli qu'Alberto Ruz Lhuillier a trouvé en 1950 à Palenque, gravé sur une dalle du sol du temple des Inscriptions [128].

Comment peut-on donc situer ce *quauhpatolli* par rapport au *patolli* traditionnel jusqu'à ce jour seul décrit ?

— *Le jeu avec le centre*

Les *patolli* cruciformes que nous connaissons [129] se rangent tous en une catégorie homogène. Le *quauhpatolli* offre, lui, une plus grande diversité formelle : le type « Palenque » est de forme carrée, à croix inscrite ; à cette catégorie appartiennent le beau *quauhpatolli* de la chambre 5 de Tula [130] et celui du *Tonalamatl Aubin*. Le type « Vindobonensis » possède, lui, quatre boucles et une croix inscrite. Le type « Borgia » est à quatre boucles également, mais à division interne sans case centrale commune *(Borgia, Vaticanus B, Borbonicus)*. Il convient de noter que l'exemplaire de Zacuala (Teotihuacan) [131] paraît être une variante exactement intermédiaire entre la figure du *Vindobonensis* et celle du *Vaticanus B.* Il existe en fait bien d'autres variétés de figures de jeu, notamment une forme carrée avec deux sorties et sans croix intérieure, dont on voit trois exemples à Tula, ou encore des formes combinées avec un trait circulaire ; mais la facture trop grossière du tracé ou l'état de conservation trop précaire de ces figures rendent parfois hasardeuse la reconstitution des grilles de jeu ; il est en particulier souvent impossible d'être fixé sur le nombre exact de cases, élément clef d'une éventuelle interprétation. Je m'en suis donc tenu à l'étude des documents les plus indiscutables.

Derrière l'apparente hétérogénéité de ces tableaux de jeu, on ne peut manquer d'être frappé par l'analogie qui règne entre la dalle gravée de Palenque et le schéma du *Codex Vindobonensis.* Les deux figures de jeu de ce codex sont pratiquement identiques : elles se composent de dix-huit cases jaunes, dix-huit cases blanches, huit cases grises et douze cases écartelées en sautoir. A la planche 13, les diagonales sont inscrites dans un rectangle,

128. A. Ruz Lhuillier, « Exploraciones en Palenque, 1950 », *Anales del I.N.A.H.*, V (33), 1951, p. 27 (voir figure 4, e).

129. Aux trois représentations pictographiques déjà mentionnées s'ajoutent quelques exemplaires archéologiques. A Mexico, le plus notable est celui qu'a relevé H. Bayer à San Angel : *cf.* H. Bayer, « Sobre antiguidades del Pedregal de San Angel », *Memorias de la Sociedad Antonio Alzate, XXXVII* (1). Signalons aussi qu'à El Tajín (Veracruz), un grand *patolli* en croix est gravé au sommet de la pyramide des Niches sur la dalle qui constitue l'angle sud-est de la plateforme supérieure (reproduit figure 4, c).

130. Les figures de jeu désignées par Acosta par « *patolli* n^{os} 1 et 2 » sont également de ce type. Elles ne sont pas entièrement conservées mais restent néanmoins faciles à reconstituer (J. R. Acosta, *loc. cit.*, p. 48-49). (Voir figure 3, b.)

131. Reproduit figure 4, d.

ce qui n'est pas le cas dans l'autre figure. Un glyphe *ollin* tient lieu de case centrale ; il n'a pas la même orientation dans les deux planches. A droite du tableau de jeu semblent représentés neuf bâtonnets qu'il est difficile d'interpréter : ils s'interposent entre le *quauhpatolli* et deux balles de jeu en caoutchouc noir. Quant à la structure carrée de Tula ou de Palenque, elle se subdivise simplement en cinquante-six cases, plus une case centrale commune aux axes nord-sud et est-ouest : elle comporte donc exactement le même nombre de cases que le jeu du *Codex Vindobonensis*. La permanence structurelle réside assurément dans cette distribution des cases en cinquante-six unités plus une.

Il est probablement impossible de retrouver à partir de ces seules informations les règles certainement complexes de ces jeux. Il semble pourtant que le recoupement de divers indices puisse suggérer une certaine valorisation du *patolli.*

Il est frappant que le glyphe *ollin,* dans le *Codex Vindobonensis,* remplace la case du centre. Cette substitution est naturelle puisque *ollin,* comme nous le verrons, est le signe du centre. Mais *ollin,* qui désigne la balle de caoutchouc, est aussi le symbole du jeu cosmique, et du mouvement des astres. Or nous avons de bonnes raisons de croire à une connotation « ésotérique » du jeu de *patolli* : le *patolli* serait en rapport avec le compte du temps. Alfonso Caso et Adrian Digby ont sur ce point raison. Ce rapport avec *ollin,* nous le retrouvons partout dans le *patolli.* Phonétiquement d'abord, dans le nom même du jeu. Certains ont suggéré d'y retrouver *patoa,* jouer (à des jeux de chance), et *olli,* mouvement. Le *patolli* serait alors étymologiquement « le jeu avec le mouvement ». Puis *ollin* se retrouve aussi dans la forme même du tableau de jeu du *patolli* : la croix aplatie qui le constitue n'est pas sans évoquer le glyphe du signe *ollin*[132]. Enfin, dans tous les codex, le *quauhpatolli* jouxte des balles d'*ollin...*

Dans l'esprit mexicain, jeu avec le mouvement suggère jeu avec le temps ; le rapport avec *ollin* détermine d'autre part un jeu avec le centre.

On peut donc proposer à titre d'hypothèse de considérer la case du centre du *quauhpatolli* comme l'enjeu de la partie, les différentes cases étant représentatives de quelque unité de compte du temps. Vu la connotation ésotérique du jeu, il n'est pas incongru de définir cette unité comme la treizaine, c'est-à-dire comme l'unité de compte divinatoire. Le tableau du *quauhpatolli* représenterait alors cinquante-six treizaines, soit sept cent vingt-huit jours. L'une de nos certitudes, rappelons-le, concerne le nombre des joueurs, toujours égal à deux. On peut donc « attribuer » à chacun des deux joueurs présumés trois cent soixante-quatre jours, soit une année solaire moins un jour. L'enjeu de la partie serait alors précisément la conquête du centre :

132. *Cf.* figure 2.

le premier joueur à prendre possession de cette case ultime achèverait de neutraliser symboliquement une année complète, marquant la fin du jeu. Car le principe du jeu est à l'image du calendrier : de même qu'une date calendaire n'a qu'*une* existence, on ne repasse jamais deux fois par la même case. Quand les possibilités de numération inédites s'annulent, le cycle prend fin et le monde à l'unisson se prépare à disparaître[133]. Le jeu se clôt quand est comblée l'ultime vacuité.

Cette interprétation suppose toutefois que la case du centre soit *qualitativement* différente de toutes les autres : elle doit représenter un jour et non plus une treizaine. Mais c'est, semble-t-il, le cas dans le *Codex Vindobonensis* : elle se distingue nettement des autres par son image glyphique en forme d'*ollin* ; or ce dernier signe n'est pas sans rappeler le glyphe maya *kin,* constitué en cursive d'un cercle au centre d'une croix. Et *kin,* symbole solaire, désigne le jour... Il est donc possible qu'*ollin* figure au centre du *quauhpatolli* avec cette valorisation[134].

Surprenante est la transposition de ce principe de jeu au *patolli* cruciforme. Reprenons la planche du *Codex Magliabecchi* représentant une scène de jeu[135]. On peut admettre avec Adrian Digby que la branche supérieure devrait comporter une double case supplémentaire, ce qui respecterait la symétrie de la division globale de la croix ; le scribe a probablement commis une maladresse. Dans ce cas, le nombre total de cases serait de soixante. Si l'on met « hors course » les cases qui figurent au centre, à l'intersection des deux branches de la croix, nous retrouvons la division du *quauhpatolli* en cinquante-six cases de jeu, plus une case centrale qui constitue l'enjeu terminal.

C'est probablement cette neutralisation du centre qu'a voulu évoquer le scribe du *Códice Florentino* en supprimant les cases communes nées de l'intersection des deux branches : le tableau de jeu ne compte plus alors que les cinquante-six cases servant au cours du jeu.

Evidemment cette interprétation générale des *patolli* à cinquante-six cases plus une, si elle correspond assez bien à l'esprit du jeu tel qu'il transpire à travers les indices symboliques et les connotations sémantiques, laisse dans l'ombre de nombreux points, en particulier la signification des cases à sautoir.

Et puis les jeux représentés dans les codex *Borgia, Borbonicus* et *Vatica-*

133. Sur la cérémonie de « la ligature d'années » destinée à assurer la perpétuation du temps et du mouvement cosmique, *cf. infra,* p. 91.

134. Naturellement, l'existence d'un *quauhpatolli* à Palenque (Chiapas) n'est pas en elle-même une preuve de l'origine maya du jeu, les figures de Palenque et de Teotihuacan appartenant apparemment au même horizon chronologique (7e-8e siècles après J.-C.).

135. Reproduite photo 13.

nus B n'ont pas cette case centrale qui paraît décisive dans les autres figures. Leur nombre total de cases est d'autre part fluctuant : quarante-quatre pour le *quauhpatolli* du *Borgia,* cinquante-deux pour celui du *Vaticanus,* plus de quatre-vingts pour celui du *Borbonicus.* Aussi ne faut-il pas à tout prix chercher à réunir sous un modèle unique des jeux qui apparaissent différents. Ce serait retomber dans la trompeuse vision monolithique que j'ai justement voulu dissiper. J'ai ici tenté de découvrir une constante derrière certaines *variétés* de jeux qui n'avaient jamais été interprétées. Mais comme il y a plusieurs *tlachtli* et plusieurs *patolli,* probablement y a-t-il aussi plusieurs *quauhpatolli,* correspondant à des règles plus diversifiées... Avouons-le : les jeux précortésiens n'ont pas encore rendu leur secret.

c. *Le nom du jeu de chance*

— *Patolli, jeu de haricots*

Malgré l'évidence d'une pluralité de jeux de chance, un facteur commun plaide en faveur d'une unité de la catégorie « *patolli* » : c'est le nom même du jeu.

Patolli désigne en effet, chez les Aztèques, l'ensemble des jeux qui font apparemment intervenir l'aléa. Il est significatif à cet égard que les Nahua aient nommé les cartes à jouer espagnoles *amapatolli,* « *patolli* de papier » : ils n'avaient pas d'autre mot disponible.

Que tous les jeux de « fortune » aztèques portent ce même nom s'explique aisément : ils se jouent tous avec des haricots. Or *patolli* est le nom de ce haricot qui correspond un peu au dé indo-européen. « Ils appellent ce jeu *patolli* parce que les haricots qui leur servent de dés s'appellent ainsi [136]. » Légendant un dessin figurant un joueur de *patolli,* le scribe du *Codex Mendoza* indique que le *patol* est « une sorte de dés » [137]. Tout jeu de chance, au Mexique, semble donc être un jeu de haricots : encore une fois, nous découvrons que *patolli* est un terme générique.

Il n'est donc pas surprenant de découvrir, aux côtés du *quauhpatolli* du *Codex Vindobonensis,* un autre jeu de chance où figurent des osselets... et des haricots [138] ! Sur la planche 13, nous dénombrons alignés sur une grille six osselets et vingt-quatre haricots marqués d'un point rouge ; sur la planche 20 nous voyons six osselets pour trente et un haricots marqués d'un

136. Torquemada, *op. cit.,* t. II, p. 554.
137. *Codex Mendoza,* fol. 70 (reproduit photo 11).
138. *Codex Vindobonensis,* pl. 13 et 20 (reproduites photos 12 et 23).

point jaune. Dans l'état actuel de nos connaissances, ce jeu est indécodable [139].

Sans préjuger de la signification de ce jeu mystérieux, je me bornerai à remarquer que les osselets sont placés sous le signe du chiffre 5. En effet, ils sont tous peints de cinq points de couleur disposés en quinconce. Dans le premier cas (planche 13), quatre osselets ont un point rouge au centre et deux points jaunes sur chaque épiphyse ; deux osselets sont coloriés de façon inverse ; dans le deuxième cas (planche 20), une analyse attentive montre que tous les osselets ont été coloriés deux fois : d'abord d'un point noir à chaque extrémité et de quatre points noirs disposés en croix au milieu de la diaphyse ; puis ces points noirs furent recouverts de peinture rouge, ce qui mit davantage le quinconce en valeur.

Dans l'histoire universelle des jeux, les osselets ont toujours été une médiation privilégiée du hasard ou du destin. Ils se retrouvent curieusement au Mexique, associés au *patolli,* au haricot de jeu, et au chiffre 5, chiffre ludique par excellence, lié au mouvement, au dépassement et à la rupture.

— *Patolli, haricot hallucinogène : le vertige et l'alea*

Si le *patolli* est un haricot, il est loin d'être un haricot quelconque. Le terme nahuatl qui désigne le « frijol » est *etl.* Le mot *patolli,* lui, s'applique avec précision à un haricot très spécial : le « haricot rouge », connu aux Etats-Unis sous le nom de « mescal bean » ! Le mot *patol* est encore utilisé de nos jours dans le Nord du Mexique pour désigner les graines de plusieurs plantes légumineuses et tout particulièrement *Sophora secundiflora, Erythrina corralloïdes* et *Rhynchosia pyramidalis.* Or toutes ces plantes produisent un haricot hallucinogène renfermant un alcaloïde extrêmement puissant, suscitant des visions et des convulsions [140].

Le *patolli* est donc une drogue du Nord, une drogue typiquement chichimèque que les Aztèques n'ont pu manquer d'utiliser lors de leur migration dans les plaines septentrionales. A l'époque, le petit haricot psychotrope sert essentiellement à la divination : par les phantasmagories brillantes qui animent l'esprit des hallucinés, se manifeste l'oracle du destin. Le *patolli* aide les prêtres à sonder l'inconnu qu'ils savent pourtant déterminé dans l'au-delà.

Il est fascinant que ce *patolli* se retrouve quelques siècles plus tard à Mexico, appliqué... au jeu de hasard ! Tout se passe comme si l'*alea* « insti-

139. Toutefois on ne peut manquer d'être frappé par une certaine similitude avec le jeu du « quinze » des Tarahumara (*cf.* C. Lumholtz, *El Mexico desconocido,* New York, Scribner's Sons, 1904, t. II, p. 273).

140. Sur l'identification du *patolli* comme haricot hallucinogène également connu aujourd'hui au Mexique sous les noms de « colorín », « frijolillo », « frijolito », « frijol grande », « zompancle », « chacmolché », « madre chontal », etc., *cf. infra,* p. 112-113.

tutionnalisé » dans le jeu venait relayer historiquement le vertige hallucinatoire. Cas unique dans l'histoire des civilisations, nous avons, semble-t-il, sous les yeux la genèse d'un jeu de hasard...

Pourtant, je crois que le jeu de « hasard », à Tenochtitlan, ne coïncide pas avec la catégorie universelle de l'*alea* : en terre mexicaine, il ne fait que manifester le destin. Comme les visions du *patol* révélaient jadis aux shamans la nature de la mission qui attendait la tribu, les haricots lancés sur la natte de jeu se muent en hiérophantes du destin des hommes. Le jeu questionne les mystères de l'univers : c'est pourquoi les tables de *patolli* sont des images cosmologiques. Le *patolli* n'est pas un jeu de hasard, mais, au pied de la lettre, un jeu de chance.

3. Note sur le « volador »

La danse du « volador » est un jeu spectaculaire et vertigineux qu'il est encore possible d'observer de nos jours au Mexique en zone huaxtèque et totonaque ou au Guatemala [141]. La danse a lieu en deux temps : sur un cadre en planches attaché à un mortier renversé qui coiffe le sommet d'un grand mât, le chef de danse exécute d'abord des offrandes, puis des figures périlleuses face aux quatre points cardinaux. Puis les quatre « voladores », dotés de fausses ailes d'aigle pendues à leurs poignets, attachés par la taille à l'extrémité d'une des quatre cordes de vol qui ont été au préalable soigneusement enroulées autour du mât sur toute leur longueur, passent en dessous du cadre et se laissent aller en arrière. Ils descendent alors lentement jusqu'au sol, les bras écartés, se maintenant la tête en bas en coinçant la corde entre leurs orteils, décrivant une large spirale au fur et à mesure que leur corde se déroule...

Ce jeu « ethnographique » remonte très certainement à une très haute antiquité. Pourtant rien ne permet d'affirmer que les Aztèques l'aient effectivement pratiqué. Nous n'en voyons de figuration dans aucun codex précolombien. Le premier chroniqueur à mentionner une « danse de volador » est Durán qui, laconiquement, se contente de préciser que pour cette danse les Indiens se déguisaient en oiseaux et en singes [142]. Plus tardive est la description de Torquemada qui explique le symbolisme de la danse en assimilant les cinquante-deux tours effectués selon lui par les « voladores »

141. Sur le « volador » au Mexique, voir G. Stresser-Pean, « Les origines du Volador et du Comelagatoazte », in *Actes du XXVIIIe Congrès international des américanistes,* Paris, 1947. Sur le jeu au Guatemala, voir F. Termer, « Der Palo de Volador in Guatemala » *Mexico antiguo* (Mexico), III (1/2), septembre 1931, p. 13-23.

142. *Cf.* D. Durán, *op. cit.,* t. II, p. 232.

aux cinquante-deux années du cycle du *xiuhmolpilli.* Les informations données par Clavigero sont encore plus tardives...

Il est aisé — je crois — de voir dans ce jeu la superposition de plusieurs symboles cosmologiques : le « palo volador » se rattache incontestablement au thème mythologique du poteau cosmique ; il est une forme aérienne de l'universelle « danse du poteau » qui consiste à tourner autour d'un mât recouvert de rubans, chaque danseur tenant l'extrémité d'un ruban : à la fin de la danse — cosmisation symbolique —, le poteau a été complètement mis à nu par le déroulement des cordes...

D'autre part, la notation solaire du rite est patente. Les Huaxtèques actuels de San Luis Potosi considèrent le « volador » comme une danse du soleil couchant, et les danseurs s'identifient à des aigles [143]. Le fait que le jeu solaire du *Comelagatoazte* — sorte de croix mobile tournant verticalement autour d'un pivot horizontal, sur les branches de laquelle prennent place quatre danseurs [144] — soit souvent associé au « volador » contribue à situer ce dernier dans le cadre d'une valorisation astrale.

Enfin, on a pu y voir le symbole d'une descente sur la terre des principes de fécondité, mâles et femelles, contenus dans la chaleur du soleil et les averses orageuses de la saison chaude.

L'aire de diffusion du « volador » semble toujours avoir été marginale par rapport à Mexico. Bien qu'il se retrouve dans certaines régions éloignées du Guatemala, ou chez les Nahua du Nicaragua, c'est la Huaxteca qui paraît son berceau et sa terre d'élection...

Pourquoi les Aztèques, qui ont emprunté tant de thèmes ludiques aux tribus de la côte du Golfe, n'ont-ils pas accueilli avec plus d'enthousiasme cet impressionnant spectacle ? La question est posée. Nos sources sur ce point révèlent une lacune qui rend difficile de parler du « volador » dans le cadre de la civilisation aztèque.

Toutefois, il convient de rapprocher le jeu huaxtèque de la cérémonie de *Xocotl uetzi* [145] qui, de façon un peu différente, célèbre la descente du feu sur la terre. Cette célébration du mât est-elle une transposition spécifiquement aztèque du « volador » des Huaxtèques ? Est-elle née de la fusion de plusieurs jeux d'origines différentes ? Ou bien au contraire n'est-elle pas la figure primitive et plus statique d'un jeu, qui, sous l'effet de l'exubérance ludique des tribus de la côte du Golfe, deviendra le splendide ballet aérien que nous connaissons aujourd'hui ?

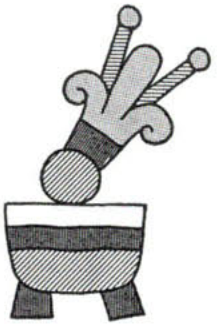
143. L'aigle, dans l'ancienne mythologie mexicaine, est un *tonalli,* un signe, associé au soleil. C'est même l'incarnation animale de l'astre...

144. On connaît aussi des exemples de *Comelagatoazte* à deux danseurs, comme dans l'ancien Nicaragua.

145. *Cf. infra,* p. 191-194.

CHAPITRE I

Les signes du jeu



La langue nahuatl n'a pas, comme le français, *un mot* pour désigner le jeu : aucune évocation globale ne jaillit d'un vocable particulier. Quelle est donc la clef donnant accès au monde ludique aztèque ? Comment découvrir l'ordre des valorisations qui transmutent en jeu certains actes ou certains gestes ?

C'est le monde chatoyant de l'imagerie mentale qui va nous guider. Car, ici, en terre mexicaine, le jeu a aussi ses figures : ce ne sont plus le roi, la dame, le joker ou le fou, mais la fleur, la balle et le lapin...

Ces trois principaux coefficients ludiques proviennent de la série des vingt signes sacrés qui, associés à l'un des treize chiffres rituels, affectent les deux cent soixante jours du calendrier religieux. Ils viennent donc périodiquement colorer l'espace et le temps, déterminer le sens d'une vie, jeter leurs feux sur le monde et les hommes...

On ne peut lire ces signes *(tonalli)* directement comme des indices du jeu ; images du destin, ils recouvrent une signification plus globale et plus diffuse ; ils sont liés à un univers symbolique et sémantique complexe.

Les trois signes du *tonalpoualli* qui reçoivent une connotation ludique n'ont pas la même tonalité. Bien que les Aztèques aient peut-être perçu, à un certain niveau, la globalité du jeu, chaque signe focalise des caractéristiques ludiques très particulières. *Xochitl,* la fleur, s'applique au jeu-récréation, au plaisir, à la jouissance esthétique, aux beaux-arts. *Ollin*, le mouvement, évoque le jeu cosmique. Quant à *tochtli,* le lapin, il symbolise essentiellement les jeux d'ivresse.

I. XOCHITL

1. Le coefficient ludique par excellence

Le signe *xochitl*, « fleur », connote toutes les nuances de la palette des jeux, des beaux-arts aux passe-temps plus ou moins réprouvés. C'est le premier des signes ludiques, porteur d'un inaliénable rapport au jeu. On peut s'en apercevoir de multiples façons, par exemple en lisant le *tonalamatl* qui consigne les destins des hommes : si un individu naît sous un *tonalli* incluant *xochitl,* en particulier un jour « un-fleur », ou « cinq-fleur » ou encore « sept-fleur », il sera fortement prédisposé à l'exercice d'un métier « artistique » — chanteur, danseur, scribe — à moins qu'il ne succombe à son mauvais penchant et ne devienne un joueur invétéré, condamné à se perdre au jeu.

Le panthéon du jeu est, dans son ensemble, un panthéon « fleuri » : on y trouve principalement *Xochipilli,* « le prince des fleurs », *Macuilxochitl,* « cinq-fleur », et la déesse *Xochiquetzal,* « fleur-plume précieuse ».

Le glyphe *xochitl* apporte toujours dans le graphisme une dimension ludique : en soi, il est l'insigne obligé des dieux du jeu. Mais la fleur peut aussi spécifier et déterminer la signification ordinaire d'un autre glyphe. La parole est par exemple représentée conventionnellement dans les manuscrits pictographiques par une volute sortant de la bouche d'un personnage ; lorsque cette volute est « fleurie », elle exprime le chant ou la musique.

Au niveau du lexique, *xochitl* remplit la même fonction et entre en composition dans divers mots à résonance ludique. Alonso de Molina donne par exemple dans son lexique le terme *xochayotl*[1], littéralement « tortue *(ayotl)*-fleur ». Cette expression s'explique parfaitement lorsque l'on sait que les carapaces de tortue étaient utilisées par les Aztèques comme instruments de percussion, pour rythmer des danses ou des récitatifs poétiques. On peut à première vue s'étonner de voir intervenir *xochitl* dans le mot qui désigne... les hémorroïdes *(xochiciuiztli).* Mais en réalité ce mal passait aux yeux des Aztèques pour une conséquence des plaisirs sexuels et pour une sorte de punition directement envoyée par *Macuilxochitl,* le dieu du jeu en personne.

Il y a toujours un lien, quel qu'il soit, entre la fleur et le jeu. Ce qui ne veut pas dire que le jeu est toujours et systématiquement dénoté par *xochitl* : il l'est aussi par *ollin* et par *tochtli,* dans des perspectives différentes et complémentaires. Mais la fleur semble nécessairement impliquer une colora-

1. A. de Molina, *op. cit.*, partie II, p. 163.

tion ludique même si celle-ci recouvre des valorisations assez diversifiées.

Il convient donc de préciser l'extension sémantique de *xochitl* pour tenter de circonscrire le champ d'application de ce coefficient. D'autre part, il est impossible de ne pas s'interroger sur le fond du problème : pourquoi la fleur est-elle un *tonalli* ludique ? Pourquoi le glyphe *xochitl* est-il le signe du jeu et comment peut-il s'interpréter ? Même si ces questions sont d'avance promises au silence de l'incertitude, il faut essayer d'agencer les éléments d'une réponse.

Les valorisations du signe

Comme beaucoup de notions chez les Nahua, le jeu impliqué dans le signe *xochitl* manifeste une ambivalence qui n'exclut en rien l'existence d'une signification englobante.

Dans leur compréhension du *tonalli* « fleur », les Aztèques regroupent un grand nombre de sens du mot « jeu », qui se distribuent en fonction de deux pôles : l'un valorisé, l'autre dévalorisé.

A un bout de la chaîne, se trouve la sphère des « arts sacrés ». Danse, musique et chant sont directement liés aux célébrations festives, à la fois actes d'adoration en l'honneur des dieux, exercices propitiatoires et manifestations de « civisme ». La fête traduit en effet chez les Aztèques l'adhésion au corps physique et métaphysique de la société, à ses règles civiles et religieuses. La poésie est désignée par le binôme *in xochitl in cuicatl,* « fleur, chant » ; mais à l'origine l'expression s'appliquait essentiellement aux hymnes divins qui étaient accompagnés de danses traditionnelles, et psalmodiés au rythme d'instruments de musique : les chants rapportés par Sahagún comportent généralement l'indication du tempo en début de texte. Ainsi le *Tezcatzoncatl incuic,* cantique dédié à l'un des dieux de l'ivresse, commence par cette strophe surprenante : « Iiaa, iia, iia, iia, aiia, aiio, ooiia, aiia, aiia, aiia, iia, iio, oiia, aiia, iia, aiia, oiia, iio, oiia [2]. » Ce couplet lettriste n'est que la notation du rythme par succession de brèves et de longues, que le joueur de *teponaztli* [3] devait produire pour soutenir l'exécution vocale de l'hymne. La musique est donc essentiellement l'affaire des dieux.

La peinture s'inclut aussi dans cette sphère d'activité tout à la fois ludique et vénérée ; la peinture, c'est avant tout l'art des scribes, des *tlacuiloque,* qui recopient les calendriers divinatoires et l'histoire sacrée de la tribu, de ses mythes et de ses rites. Dans cette œuvre religieuse, les scribes assument une lourde responsabilité sociale : ils exercent pourtant aux yeux des Aztèques

2. *Florentine Codex,* part III, p. 213 (livre II, appendice).
3. Petit tambour de bois bitonal.

une fonction à caractère ludique. Il est significatif que leur dieu tutélaire soit *Chicome xochitl,* « sept-feur » : « Le septième jour de la treizaine *ce-ocelotl* (c'est-à-dire le jour *chicome-xochitl*), tous les peintres et les brodeuses célébraient une fête. Ils jeûnaient, certains, quarante jours, d'autres vingt, afin d'obtenir des faveurs de leur signe pour bien peindre et bien tisser. A cet effet, ils offraient des cailles et de l'encens et faisaient encore d'autres cérémonies, les hommes en l'honneur du dieu *Chicome xochitl,* les femmes en l'honneur de la déesse *Xochiquetzal*[4]. »

Il est curieux de constater que le pendant proprement féminin du métier de scribe est une activité domestique hautement valorisée : le tissage et la broderie. Perçue comme une disposition artistique, l'habileté au tissage détermine un mode de vie « fleuri » qui autorise néanmoins une parfaite insertion sociale. Cependant la dimension « utilitaire » du métier de brodeuse se double dans l'esprit aztèque d'une tendance marquée pour les plaisirs charnels et le désordre sexuel. C'est peut-être cette association qui contribua à placer les tisserandes et les brodeuses, les *tlamachiuhque,* sous le signe du jeu...

D'un autre côté, la fleur connote des jeux décriés. Parmi ces activités réprouvées figurent en premier lieu les jeux de balle et les jeux de chance étudiés plus haut : le *patolli* est placé sous la protection de *Macuilxochitl,* et *Xochipilli,* « le prince des fleurs », est, par certains côtés, associé au *tlachtli.* Rangé par les Aztèques dans une catégorie ludique du même ordre, l'érotisme est lui aussi en rapport avec la fleur : *Xochiquetzal,* patronne des courtisanes, est incontestablement une déesse de l'amour physique. Des mots comme *xochiuia* (enjôler une femme, « conter fleurette ») ou même *xochitl* utilisé pour désigner les seins laissent à penser que le Roman de la rose nahuatl n'était peut-être pas aussi courtois qu'en Occident ! L'ivresse alcoolique, enfin, prend place dans le cortège des jeux dévalorisés ; c'est bien sûr le « lapin » qui inspire les ivrognes, mais le signe *xochitl* semble pourtant englober le plaisir de boire de l'*octli,* le jus d'agave fermenté. En témoignent dans les codex de nombreuses représentations de jarres à pulque débordantes de mousse écumeuse d'où émerge le glyphe de la fleur[5].

Entre les deux pôles extrêmes de la valorisation de la fleur, se situent naturellement des stades intermédiaires. Reprenons le lexique de Molina : nous voyons défiler les significations « fleuries » les plus diverses. *Xochintati, xochiiniti, xochiniati* ont en commun d'être traduits par l'auteur « regozijarse mucho ». Mais la gamme des plaisirs désignés est large : elle va de la lente flânerie dans les somptueux jardins qu'entretenaient les seigneurs à la satisfaction gourmande de savourer quelque mets délicieux *(xochitla-*

4. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 133 (livre II, chap. 19).
5. *Cf.,* par exemple, photo 17.

qua, xochpoloa), en passant par la plaisanterie, le rire et le bon mot *(xochtia, xochuia)*, etc.

De même que dans notre culture le mot « jeu » suggère un vaste champ de compréhension, la fleur apparaît en première approximation comme le signe — graphique ou lexical — qui dénote la dimension ludique dans le large domaine de la vie sociale. Mais ce signe du jeu est à l'image de l'esprit aztèque : oublieux de l'univocité. Il manifeste une unité tout en contenant une diversité de perceptions internes. A quels principes répond la distribution des valorisations ? La question est fondamentale et ne cessera d'être posée au cours de l'étude...

L'identification du glyphe

Il était tentant de chercher à éclairer l'essence du jeu aztèque en analysant la nature exacte du symbole utilisé pour l'exprimer.

Xochitl est un terme générique qui ne paraît pas désigner une espèce de fleur précise : c'est ce que l'on pourrait appeler un concept. Les chroniqueurs espagnols traduisent fréquemment le mot par « rosa ». A l'évidence, la transcription est inexacte ; mais il est aisé de la comprendre, replacée dans le contexte d'une époque où l'on vénère le rosaire, où les vitraux des cathédrales sont des rosaces et l'étoile des orients une rose des vents...

Xochitl n'est donc pas une rose ; le mot ne fait qu'évoquer l'idée de fleur.

Le premier problème qui se pose alors est de savoir pourquoi — ou comment — la fleur en est venue à exprimer le jeu. Nous nous trouvons peut-être devant un choix culturel arbitraire, à moins que le sens du rapport ait été si lointain que les Aztèques eux-mêmes l'ignoraient... Mais il y a aussi une grande inconnue : de quand date le *tonalpoualli* ? Où fut élaboré le compte des jours et la succession des vingt signes sacrés ? Quand furent réparties et fixées les valorisations qui affectent chaque *tonalli* ? Parvenir à déterminer l'horizon historique de l'invention du calendrier divinatoire en usage à Mexico au 16ᵉ siècle contribuerait largement à éclairer le sens profond de chaque signe et le contenu global de ce système de prédestination. Mais la difficulté est immense.

Les seules indications que nous possédions sont d'une part relatives à la légende d'*Oxomoco* et *Cipactonal*, d'autre part constituées par les données archéologiques. Les chercheurs s'accordent pour penser que les Maya empruntèrent aux Olmèques leur principe de calendrier qui superpose un comput vénusien, un comput rituel de deux cent soixante jours et un comput solaire de dix-huit mois de vingt jours plus cinq jours épagomènes. Les Nahua possèdent aussi ce type de calendrier, unique au monde. Mais le véhiculent-ils déjà durant leur pérégrination ou l'ont-ils hérité des Olmèques

ou des Maya qui l'auraient eux-mêmes apporté sur le Plateau central avant le 10e siècle ?

Le mythe aztèque, voulant accréditer l'idée d'une tradition culturelle proprement nahua, impute l'invention du *tonalpoualli* à des ancêtres communs aux Toltèques et aux Mexicains : le vieux couple de devins *Oxomoco* et *Cipactonal.* En réalité, à *Tamoanchan,* lieu d'origine légendaire, ces derniers n'ont fait que *reconstituer* le calendrier : la tradition rapporte en effet que « ceux qui vinrent à l'origine, les premiers à peupler la terre chichimèque... vinrent par mer, par bateaux et par légions [*atlan acaltica, in oallaque miec tlamanti*] [6] ». Après avoir longé les côtes septentrionales, ils débarquent à *Panotla (Pantla),* suivent à pied la ligne de côte... parviennent à *Quauhtemalla...* puis arrivent à *Tamoanchan* où ils s'arrêtent. Jusqu'alors, des *tlamatinime amoxoaque,* « des savants qui possèdent des livres », ont servi de chefs et de guides. Ces « porteurs de dieu », seuls capables de déchiffrer les oracles divins qui conduisent la migration, exhortent la troupe à demeurer à Tamoanchan désignée comme la terre promise. Mais eux poursuivent leur route : « Ils s'embarquèrent à nouveau en emportant l'encre noire et les couleurs, les livres et l'écriture [*in tlilli in tlapalli, in amoxtli in tlacuilolli*]... Ils emportaient le savoir [*in tlamatiliztli*] ; ils emportaient tout, les hymnes et les flûtes [*in cuicaamatl in tlapitzalli*] [7]. » Quatre des sages initiés, des vieillards, restèrent cependant avec le peuple à Tamoanchan : *Oxomoco, Cipactonal, Tlaltetecui* et *Xochicauaca.* Ils eurent pour mission de réécrire les livres : « Alors, ils établirent le *tonalpoualli,* le *xiuamatl,* le *xippoualli,* le *temic amatl* [8]. » Et, nous dit la légende, *cipactli,* « le monstre aquatique », fut nommé premier signe du *tonalpoualli.*

Bien sûr, les premiers sages nahua sont ici décrits comme des « inventeurs » : mais il est clair qu'ils ne font que réitérer un système de comput beaucoup plus ancien. *Oxomoco* et *Cipactonal* n'ont probablement pas élaboré et choisi eux-mêmes les vingt signes du « compte des destins ». La vérité semble plus modeste : ils ont simplement décidé de commencer le *tonalpoualli* par le signe *ce-cipactli* ; ils n'ont fait qu'arrêter l'ordre de succession des jours tel qu'il est utilisé à Mexico au 16e siècle : « Ils établirent le compte exactement comme il a été conservé de nos jours [9]. » L'hypothèse la plus vraisemblable est que la « réforme » du calendrier chez les Aztèques s'est traduite par un changement des « porteurs d'année ».

6. *Florentine Codex,* part XI, p. 190 (livre X, chap. 29, § 12).
7. *Ibid.,* p. 190-191.
8. *Ibid.,* p. 191. Littéralement, « le compte des destins, le livre des années, le compte des années, le livre des rêves ». Ce double binôme est intéressant car il montre que le *tonalamatl* est à la fois un instrument de prédestination, un calendrier et un instrument de divination.
9. *Ibid.,* p. 191.

Dans le système calendaire méso-américain, il n'y a que quatre signes qui puissent être affectés à un début d'année solaire [10]. A Mexico, à l'époque aztèque, ce sont *acatl,* roseau, *tecpatl,* silex, *calli,* maison, et *tochtli,* lapin. Mais l'on sait que Texcoco, la cité voisine de Tenochtitlan, n'utilise pas les mêmes. D'où le débat sur la date de fondation de la capitale aztèque. Les calendriers mixtèques et zapotèques ont également leurs propres « porteurs d'année » ; et l'un des pectoraux en or trouvés par Alfonso Caso dans la tombe 7 de Monte Albán porte précisément une corrélation entre deux dates appartenant à deux computs utilisant des origines différentes. Mais la raison de cette diversité des « porteurs d'année » demeure inconnue.

D'un autre point de vue, les noms attribués aux devins « inventeurs » du calendrier sont significatifs. *Cipactonal,* « celui qui a le monstre aquatique *cipactli* pour *tonal* », tire son nom du fait qu'il a désigné *cipactli* comme initiale de la série des vingt signes. Le premier *tonalli* existant s'est naturellement appliqué à l'initiateur de ce compte : une telle homologie apparaît comme l'indice d'une construction mythique lucidement élaborée, et semble correspondre au travail de rationalisation de la religion entrepris par le clergé dès le 15ᵉ siècle.

Quant à *Oxomoco,* son nom pourrait être d'origine maya. Dans le *Popol-Vuh,* une vieille devineresse donne naissance à l'humanité de bois en « jetant les sorts » ; elle passe pour experte dans l'art de manipuler les destins ; avec son mari *Ixpiyacoc,* elle aurait inventé le calendrier. Le texte quiché l'appelle *Ixmucane* [11]. *Oxocomo* et *Ixmucane* formeraient-elles une seule et même personne ? L'hypothèse est d'autant plus plausible que la légende aztèque situe le lieu d' « invention » du calendrier à *Tamoanchan. Tamoanchan* est associé à l'occident, lieu du mystère, côté des femmes, des fleurs et du jeu. Mais les linguistes identifient le mot comme un vocable maya : il désignerait « le lieu de la brume » et serait considéré dans la tradition maya comme le lieu d'origine de l'humanité.

Ces arguments semblent conforter l'idée d'une très haute antiquité du calendrier divinatoire ; ce qui rend le problème diabolique. Selon l'hypothèse la plus vraisemblable, les Aztèques n'ont fait que récupérer une structure pré-existante. Mais comment savoir s'ils en ont modifié le contenu ? Le calendrier pré-toltèque incluait-il déjà la fleur dans les vingt signes ? La fleur était-elle alors valorisée ludiquement ? Et quelle fut la nature des changements qui intervinrent entre l'époque toltèque et l'époque aztèque ? Il est évidemment impossible de comprendre pourquoi la fleur est le signe du jeu si nous ne savons pas qui l'a désignée comme telle, quand et dans quelles conditions !

10. Voir l'explication du principe du calendrier dans J. Soustelle, *La vie quotidienne..., op. cit.,* p. 136-137.

11. *Ixnuc,* en quiché, veut dire « vieille ».

Renonçant à l'esprit de la chose, je me suis tourné vers les documents les plus tangibles qui soient relatifs à la fleur : les glyphes qui la représentent. Car *xochitl,* dans les codex aztèques, mixtèques ou xicalanques, est toujours figurée par un signe pictographique caractéristique : une fleur assez schématique, vue de profil, constituée d'un calice légèrement évasé et d'une corolle généralement trilobée d'où jaillissent parfois deux étamines. Dans sa permanence structurelle, le glyphe revêt, d'un manuscrit à un autre ou à l'intérieur d'un même document, des formes assez diverses dont j'ai essayé de donner une idée [12].

Est-il possible d'identifier le glyphe comme la reproduction « idéalisée » d'une fleur particulière ? Ce fut ma première hypothèse. Mais j'ai vainement parcouru les ouvrages de botanique : je pouvais espérer découvrir que *xochitl* était l'insigne de telle ou telle région déterminée, ou bien qu'elle était la fleur de quelque plante stupéfiante ; il aurait été ainsi possible de circonscrire l'origine historique ou conceptuelle du jeu aztèque. Mais le formalisme de la pictographie mexicaine battit en brèche les exigences scientifiques de l'identification : *xochitl* peut aussi bien être une fleur de lis qu'une fleur de fuchsia ; on peut y voir la corolle tubulaire d'un datura, le pavillon d'un volubilis, ou les inflorescences d'une cactacée... On peut également prétendre y retrouver l'épi de maïs enrobé dans ses feuilles...

La prudence nous conduit donc à considérer que la représentation graphique de la fleur est à l'image du concept correspondant : archétypale et non spécifique. La corolle semble, à l'origine, être pourvue de trois « pétales » aux extrémités arrondies. Dans un sens, l'évolution du graphisme tend à privilégier le « pétale » du milieu, aux détriments des lobes adjacents : souvent alors le scribe a retrouvé la structure tripartite en rajoutant des « feuilles » de chaque côté du lobe central. Dans un autre sens, le « pétale » du milieu a parfois subi un dédoublement, voire un triplement : c'est ainsi que certaines fleurs du *Codex Borgia* possèdent cinq protubérances que le peintre a pourvues d'ongles, transformant la fleur en main humaine. Notons enfin que de petits cercles surmontent quelquefois la corolle : il pourrait s'agir d'étamines ou dans certains cas d'un pistil proéminent. Quant au calice, il est toujours figuré plus ou moins réalistement.

Au demeurant, le schéma de *xochitl* n'est finalement pas très différencié : un grand nombre de fleurs, vues en coupe, possèdent la même structure... Même si les inventeurs du calendrier qu'utilisent les Aztèques ont initialement voulu représenter une fleur précise, il est probable que par la suite les *tlacuiloque* ont volontairement dénaturé la spécificité de la figuration pour que *xochitl* devienne non le dessin d'une fleur, mais le signe du jeu.

12. *Cf.* figure 1.

2. Le panthéon du jeu

Les dieux du jeu à Mexico forment un ensemble assez mal différencié. Entre eux, les doublets sont fréquents : le cas le plus célèbre est celui de *Macuilxochitl* et de *Xochipilli* qui paraissent tous les deux régner sur les mêmes activités. D'autre part, le panthéon ludique reste intimement lié au complexe agricole, aux dieux de la végétation et de la fécondité... Au lieu de tenter de dénouer l'écheveau, il m'a paru plus instructif de circonscrire précisément les associations, les confusions, les assimilations ou les superpositions qui affectent les dieux du jeu aztèques.

Au premier rang trônent naturellement les divinités « fleuries ». Mais les Mexicains vénèrent aussi plusieurs déités plus spécialisées dans le domaine des plaisirs de la chair ; compte tenu de la mentalité nahuatl, *a priori* peu encline à accepter l'érotisme, il était important d'analyser le statut ambigu de ces dieux : je leur ai consacré une rubrique. Quant aux dieux de l'ivresse, les *Totochtin*, avec le dieu des banquets, *Omacatl*, ils figurent indéniablement dans le panthéon du jeu. Mais ils se rapportent plus précisément au signe *tochtli* qu'au signe *xochitl*. Ils font donc l'objet d'une étude séparée [13].

a. *Les divinités fleuries*

Comment les dieux du jeu se sont-ils entre eux réparti le terrain sur lequel ils règnent ? Comment chacun a-t-il constitué son originalité propre ? On peut effectivement chercher à le définir. Mais parallèlement, on peut aussi s'interroger sur l'éventuelle homogénéité du groupe formé par les dieux associés à la fleur.

Les pincipales divinités

• *Xochipilli et Macuilxochitl*

S'agit-il du même dieu sous deux avatars ? « Le prince des fleurs » et « Cinq-fleur » sont au 16ᵉ siècle souvent associés, sinon confondus : dans le livre premier de l'*Historia general* de Sahagún, *Macuilxochitl* est donné également sous le nom de *Xochipilli*. Ils ont en tout cas les mêmes fonctions : ils président aux jeux de *tlachtli* et de *patolli*, aux beaux-arts, à la

13. *Cf. infra*, p. 95 *sq.*

vie de cour et au plaisir sexuel. Ils passent pour des dieux « aristocratiques » particulièrement vénérés par les princes et les seigneurs...

Peut-être *Xochipilli* est-il plus ancien que *Macuilxochitl* ! Les dieux qui ne possèdent qu'un nom de calendrier paraissent des dieux « créés » à une époque relativement récente. C'est particulièrement patent pour *Chicome xochitl,* « sept-fleur » : il semble que les dirigeants aztèques aient attribué un « saint patron » aux scribes, afin qu'ils puissent l'adorer le jour de leur fête corporative... Mais l'on sait que chaque individu, en sus du nom que lui donnaient ses parents, portait un nom de calendrier : il s'appelait comme sa date de « baptême ». Par exemple, le roi-prêtre de Tula connu sous le nom de *Quetzalcoatl* s'appelait aussi *Ceacatl,* « un-roseau ». Il n'est donc pas impossible que le nom complet du dieu du jeu ait été *Macuilxochitl Xochipilli.*

Il apparaît aussi dans la mythologie sous le nom de *Piltzintecutli,* « seigneur-fils vénérable ». L'*Historia de los Mexicanos por sus pinturas,* importante compilation fondée sur des documents pictographiques aujourd'hui disparus, rapporte que le premier couple humain créé par les dieux fut *Oxomoco* et *Cipactonal.* Ils engendrèrent *Piltzintecutli.* De ses cheveux naquit *Xochiquetzal* qui devint son épouse. A leur tour, *Piltzintecutli* et *Xochiquetzal* engendrèrent *Centeotl,* le jeune dieu du maïs[14]. Le *Xochipilli incuic,* l'hymne de *Xochipilli,* identifie sans conteste *Piltzintecutli* et « le prince des fleurs »[15].

La tradition veut que *Xochipilli* soit représenté dans la statuaire assis en « tailleur », en position dite « de spectateur de jeu de balle[16] ». Quant à *Macuilxochitl,* il a la préférence des scribes qui aiment à le dessiner avec un papillon ou une main symbolisant le chiffre 5 sur la bouche. Ses yeux sont souvent fardés de cendres, sa peau teinte d'une couleur rouge ou brun brûlé. Il règne sur la quatrième treizaine du *tonalamatl,* « le livre des destins », sur la treizaine *ce-xochitl* qui prédispose à devenir chanteur et musicien. Le *Codex Borbonicus* montre justement *Macuilxochitl* en train de chanter et de battre le *ueuetl,* le tambour droit qui rythme sourdement les danses[17]. Ses « armes » sont constituées d'un emblème solaire qui peut avoir les formes les plus diverses[18] et d'un sceptre un peu énigmatique, le *yollotopilli,* « le bâton de cœur[19] ».

14. *Cf. Historia de los Mexicanos por sus pinturas,* in Pomar, *Relación de Tezcoco,* Mexico, 1941, p. 209-240.
15. *Florentine Codex,* part III, p. 210 (livre II, appendice).
16. C'est ainsi que le représente la magnifique statue provenant de Tlalmanalco, déposée au Musée d'anthropologie et d'histoire de Mexico (reproduite photo 32).
17. Voir photo 3.
18. *Cf. Codex Magliabecchi,* fol. 4 *verso,* fol. 5 *recto,* fol. 8, etc.
19. *Ibid.,* fol. 60.

• *Xochiquetzal*

« Fleur-plume précieuse » est l'équivalent féminin du « prince des fleurs ». Elle préside d'une façon générale à toutes les activités ludiques ; mais en tant que femme, elle est plus spécialement la protectrice des arts domestiques — tissage et broderie — qui semblent correspondre à la sphère d'activité masculine de la musique et du chant.

Xochiquetzal est aussi déesse de la sensualité féminine ; non pas déesse de la procréation ni même des plaisirs sexuels, mais plutôt du « libertinage ». Elle est déesse du jeu, donc des actes marginaux. Dans les codex, nue, avec une simple couronne de fleurs, elle s'offre à nos yeux comme l'image du désir et non comme un primitif symbole de fécondité[20].

Pourtant, elle semble posséder une antique origine agricole : le chroniqueur Muñoz Camargo rapporte[21] qu'elle fut d'abord la femme de *Tlaloc,* le vieux dieu de la pluie, avant d'être enlevée par *Piltzintecutli,* alias *Xochipilli,* qui l'emmena dans le *Xochitlicacan,* le paradis fleuri, pour en faire une déesse de la joie et du jeu. Le mythe se double d'ailleurs de références au cycle végétal de la vie souterraine et du renouveau, qui apparente curieusement le rapt de *Xochiquetzal* à l'aventure éleusinienne de la Korè Perséphone[22].

D'autre part, les forces de sensualité qu'incarne la déesse du jeu ne sont jamais totalement débridées ; elles expriment la licence ; et la licence, chez les Aztèques, est partiellement institutionnalisée ! L'adultère, par exemple, est sévèrement réprouvé : habituellement, il est puni de mort par lapidation ! Mais les jeunes guerriers célibataires jouissaient officiellement du droit de vivre en concubinage avec des « courtisanes », les fameuses *auianime* ou *maauiltianime.* Devant l'original statut de ces femmes qui avaient la mission d'égayer la rude vie des *telpopochtin,* les Espagnols réservèrent leur jugement : car elles n'étaient pas des prostituées vénales d'un genre courant. C'est ainsi qu'Alonso de Molina les désigne comme des « putas honestas[23] »... *Xochiquetzal* se présente naturellement comme la déesse protectrice de ces femmes de plaisir[24].

Xochiquetzal règne sur la dix-neuvième treizaine du *tonalamatl,* donc sur le signe *ce-quauhtli,* « un-aigle ». Dans le *Codex Borbonicus*[25], *Xochiquetzal* est représentée assise sur un siège sans dossier recouvert d'une peau

20. *Cf.,* par exemple, *Codex Borgia,* pl. 20 (reproduite photo 7).
21. Muñoz Camargo, *op. cit.,* p. 166-167.
22. *Cf.* J. Soustelle, *La pensée cosmologique des anciens Mexicains,* Paris, Hermann, 1940, p. 40.
23. A. de Molina, *op. cit.,* partie II, p. 51.
24. *Cf. Codex Borgia,* pl. 59 (reproduite photo 8).
25. Pl. 19 (reproduite photo 6).

d'ocelot ; quatre tiges fleuries et une sorte de scolopendre squelettique s'en échappent. On peut penser que le scribe a voulu évoquer le chiffre 5, symbole du jeu, tout en suggérant la double valorisation des déesses féminines qui dans la mythologie aztèque apparaissent tantôt comme divinités du renouveau, tantôt revêtus des attributs de la mort. Elle porte l'*omequetzalli,* coiffure composée d'un nœud en papier *(amatl)* et d'un double panache de plumes vertes. Le *tlacuilo* a également représenté son *nahualli,* son double animal : le resplendissant oiseau-quetzal *(Pharomacrus mocinno).* La créature qui lui fait face est un animal un peu monstrueux, probablement un *ocelotl* en train de danser. Il porte l'*omequetzalli* et le *yacaxiuitl,* « la turquoise de nez », attributs de *Chantico,* déesse du feu domestique. Dans le *tonalamatl* du *Codex Borgia*[26], la scène correspondante lui substitue un petit dieu noir, les yeux et la bouche cernés de cendres, figé dans les gestes hiératiques d'un danseur que Seler identifie comme un dieu du feu : il porte manifestement en pectoral un symbole solaire, ce qui n'est peut-être pas sans rapport avec le fait qu'il « remplace » l'*ocelotl* du *Borbonicus,* et qu'il règne sur le signe *quauhtli.* L'aigle et le jaguar — nous aurons l'occasion d'y revenir — sont en effet les deux créatures solaires par excellence : ce sont même les *nahual* de l'astre diurne, ses propres « images » animales !

C'est dans ce contexte tout à la fois fleuri et solaire, érotique et dansant, que s'interposent le jeu de balle, sous la forme d'un terrain de jeu dans le *Borbonicus,* d'une boule d'*ollin* dans le *Borgia,* et le jeu de chance, sous la forme de cette curieuse structure à damiers que j'ai proposé d'identifier comme un *quauhpatolli,* précisément en raison du signe qui détermine son apparition dans les pages des divers *tonalamatl.*

• *Ueuecoyotl*

« Le vieux coyote » est le dieu qui gouverne la treizaine ludique *ce-xochitl.* C'est une divinité qui n'apparaît virtuellement pas dans les gestes mythologiques qui nous ont été rapportées ; en revanche, il est assez fréquemment représenté dans les codex précortésiens.

Il s'agit peut-être d'un dieu très ancien, comme le suggère son nom. Il a en tout cas une physionomie tout à fait particulière, puisque c'est un dieu à corps humain et à tête animale, un peu comme l'Anubis des Egyptiens.

Ueuecoyotl apparaît essentiellement comme un dieu du rythme, dieu de la musique et de la danse. La comparaison des calendriers divinatoires des codex *Borgia, Vaticanus B* et *Borbonicus* m'amène à formuler deux hypothèses. *Ueuecoyotl,* « le vieux coyote », pourrait signifier aussi « le coyote au tambour ». L'amphibologie est d'usage courant dans la langue mexicaine. *Ueue* veut bien dire « vieux ». Mais le lexique nahuatl contient aussi le

26. Pl. 62 (reproduite photo 9).

mot *ueuetl,* qui désigne le tambour droit, la sourde timbale tendue de peau de jaguar, qui servait en de multiples occasions à accompagner le chant et les danses. Un substantif, lorsqu'il entre en composition, perd en général son suffixe primitif. Pour dire « le coyote au *ueuetl* », on utilisera nécessairement la forme *ueuecoyotl.*

Regardons la scène du *Codex Borgia* illustrant la quatrième treizaine du *tonalamatl*[27]. *Ueuecoyotl* est à droite, trônant sur un siège cérémoniel *(icpalli)* ; en face de lui danse quelque *mitotiani*[28] : tous les deux portent le *oyoualli,* demi-coquillage oblong, joyau des dieux de la musique. La même scène est figurée à la planche 4 du *Codex Borbonicus*[29]. Sans doute par souci de rationalisation, le scribe a voulu introduire *Macuilxochitl* dans le contexte ludique de cette treizaine. Et il a procédé à une inversion significative : *Macuilxochitl* a pris la place de *Ueuecoyotl* sur le siège cérémoniel et *Ueuecoyotl* celle du danseur anonyme ; tous les deux portent le pectoral *oyoualli* comme pour témoigner de la permanence des personnages. Il est frappant que *Macuilxochitl* qui s'est substitué au vieux dieu du rythme soit représenté... jouant du *ueuetl* !

Une deuxième hypothèse viendrait conforter cette interprétation : *Ueuecoyotl* semble avoir un avatar en la personne de *Xochayotl,* « tortue fleurie[30] ». Sous le *Ueuecoyotl* dansant du *Codex Borbonicus,* figure une carapace de tortue d'où émerge une fleur : ne peut-on pas lire ce glyphe comme le pictogramme désignant le dieu ? Si « le coyote au tambour » s'appelle aussi « tortue fleurie », on pourrait alors comprendre pourquoi le dieu-tortue, lorsqu'il apparaît dans les codex, est représenté battant le *ueuetl*[31].

Se rattachant intimement au complexe des instruments à percussion, *Ueuecoyotl* se manifeste comme un dieu du rythme : à ce titre, il est peut-être le précurseur des divinités fleuries, et le témoin des formes d'expression musicales les plus archaïques.

La place des divinités fleuries dans le panthéon aztèque

Les dieux du jeu ne sont pas isolés dans leur sphère ludique. Ils se rattachent au reste du panthéon aztèque par une double filiation, agricole et solaire.

• *La connotation agricole*

Xochiquetzal se situe au centre d'un vaste complexe agricole. D'après les hymnes, elle habite *Tamoanchan,* le pays des fleurs, l'occident mystérieux,

27. Pl. 64 (reproduite photo 5).
28. De *mitotia,* danser.
29. Voir photo 3.
30. De *xochitl,* fleur, et *ayotl,* tortue.
31. *Cf.* par exemple *Codex Borgia,* pl. 24 (reproduite photo 4).

le pays des femmes. Elle est souvent assimilée à une divinité féminine archétypale, la déesse-mère. La mythologie aztèque paraît sans difficulté superposer, voire même confondre, un grand nombre de vieilles déesses comme *Tonacaciuatl,* « dame de notre chair », *Toci,* « notre aïeule », *Teteo Innan,* « la mère des dieux », éventuellement *Tlaltecutli,* « le seigneur de la terre », ou *Itzpapalotl,* « papillon d'obsidienne » qui règne sur le signe *calli,* « maison », signe de l'ouest et du déclin. Mais au déclin et à la mort — symbolisés, dans les manuscrits pictographiques, par un arbre brisé — les Aztèques associent l'idée de naissance et d'épanouissement — également symbolisée par un arbre, mais celui-ci couvert de fleurs. Les vieilles déesses-mères se trouvent donc posséder des visages plus riants, sous les traits de *Chicome coatl,* « sept-serpent », *Xilonen,* « désse du jeune épi », *Tlazolteotl,* « désse de l'immondice », *Ixcuina,* « celle qui a quatre visages » et *Xochiquetzal*... Toutes sont des déesses de la fécondité végétale, qui ont d'abord en commun leur figure de déesse-mère, dispensatrice du renouveau de la nature ; ce qui ne les empêche pas de posséder chacune leur rôle particulier : *Tlazolteotl* est *en plus* une déesse des péchés charnels, *Xochiquetzal* est *en plus* une déesse du jeu.

Dans la généalogie des dieux mi-ludiques, mi-agricoles, la dernière génération est incarnée par *Centeotl,* « le dieu du jeune maïs ». *Centeotl* est, selon les versions du mythe, le fils de *Xochiquetzal* ou le fils de *Tlazolteotl.* Dieu de l'épi parvenu à maturité, c'est un dieu typiquement agricole dont la geste est célébrée avec magnificence lors de la fête *d'Ochpaniztli.* Néanmoins, sa filiation est incontestablement ludique ; d'autre part, il est explicitement assimilé avec *Xochipilli* ou *Macuilxochitl.* Les hymnes qui portent pourtant comme titres *Xochipilli incuic* et *Macuilxochitl incuic* [32] ne mettent en scène que... *Centeotl* et sa mère « au masque de peau ». Le *Codex Magliabecchi* représente le dieu du jeu précédé de musiciens, porté sur une litière de cannes de maïs, et revêtu d'ornements de plumes rouges [33]. *Xochipilli,* d'ailleurs dénommé dans le codex *Tlazopilli,* « seigneur précieux », mais reconnaissable à son *yollotopilli,* son « bâton de cœur », est ainsi montré sous l'apparence du *quetzalcoxcoxtli,* oiseau des Terres chaudes dont le chant merveilleux annonce l'aurore. Symbole de la résurrection, le *quetzalcoxcoxtli* n'est autre que le *nahualli* de *Centeotl.*

Les dieux du jeu, en s'enracinant dans un cycle agricole, évoquent donc l'idée de fécondité et de renouveau de la végétation : les divinités féminines liées à la vieillesse semblent incarner la permanence des principes de vitalité ; les déités masculines, au contraire, personnifient la jeunesse et l'élan de la création nouvelle.

32. *Florentine Codex,* part III, p. 210 et 214.
33. *Codex Magliabecchi,* fol. 35.

• *La connotation solaire*

Les dieux du jeu, chez les Aztèques, paraissent également affectés d'une valorisation « solaire ». Il est frappant que *Xochiquetzal* règne sur le signe *quauhtli*, aigle, signe solaire par excellence, en compagnie d'un jaguar dansant. Il est frappant que *Macuilxochitl* porte peint sur la bouche le chiffre 5 qui détermine son signe et son nom : le chiffre 5 est d'abord le quinconce, c'est-à-dire le glyphe maya *kin*, qui désigne à la fois le soleil et le jour comme manifestation solaire ; c'est aussi le chiffre du centre, le chiffre d'*ollin*, le mouvement [34]. Il est frappant que *Macuilxochitl* soit chaussé de *tonallocactli*, de « sandales de soleil [35] ». *Tonallo* est un signe solaire constitué de quatre cercles disposés en carré que portent sur leur *chimalli*, leur bouclier d'apparat, les prêtres des dieux du jeu et de certaines divinités agricoles liées au jeu, comme *Chicome coatl*. *Tonallo* — comme d'ailleurs étymologiquement *tonalli*, signe, destin — évoque principalement la chaleur du soleil.

Car la valorisation « solaire » du panthéon ludique oscille entre l'aspect « feu » (feu cosmique → chaleur → feu domestique) et l'aspect proprement « astral » du soleil. *Xochiquetzal* dans le *Codex Borgia* [36] ou dans le *Codex Vaticanus B* [37] fait face à un dieu du feu. Le papillon *(papalotl)*, symbole du feu et du dieu *Xiuhtecutli*, « le seigneur de turquoise », est aussi un attribut des dieux du jeu : *Xochipilli* porte une peinture-*papalotl* sur la bouche et *Xochiquetzal* un *yacapapalotl*, un ornement de nez en turquoise en forme de papillon, alors qu'elle est fardée de rouge et de jaune, couleurs du dieu du feu [38]. Ces quelques exemples montrent le rapport profond du jeu et du feu.

Mais l'on peut également parler de *Xochipilli* ou de *Centeotl* comme de divinités astrales : *Centeotl* se dédouble par exemple en un *Centeotl* blanc (ou jaune) et un *Centeotl* rouge. Le blanc et le jaune sont les couleurs de l'occident, le rouge, la couleur de l'est. *Centeotl*, dieu du renouveau de la végétation et dieu de la maturité, dieu de l'aurore, mais aussi du déclin, s'assimile au soleil qui se lève à l'est et disparaît à l'ouest pour resurgir de nouveau à l'orient. *Xochipilli* et *Macuilxochitl* sont des dieux rouges, c'est-à-dire des divinités du soleil levant [39] ou même du soleil zénithal puisque *Macuilxochitl* est parfois un dieu du sud [40].

34. *Cf. infra*, p. 89 *sq*.
35. *Cf. Florentine Codex*, part II, p. 14 (livre I, chap. 14).
36. *Codex Borgia*, pl. 62 (reproduite photo 9).
37. *Codex Vaticanus B*, pl. 67.
38. *Codex Borgia*, pl. 62 (reproduite photo 9).
39. *Codex Laud*, pl. 11.
40. *Cf.* par exemple *Codex Borgia*, pl. 72.

Les dieux du jeu n'apparaissent donc pas comme des entités autonomes. Il semble que les Aztèques aient procédé à une rationalisation assez tardive de ce panthéon ludique, précisément en systématisant l'attribution du signe *xochitl* à d'anciens dieux autochtones, agricoles ou domestiques, qui, jadis, ne devaient jouer qu'un rôle ludique intermittent. On peut, en effet, penser que la montée de la civilisation aztèque, entraînant la naissance d'une classe nouvelle de « seigneurs », gestionnaires d'une conjoncture d'abondance et disposant de loisirs [41], contribua à déterminer la césure du jeu et de la vie courante, circonscrivant les activités ludiques en une sphère relativement différenciée.

b. *Les divinités érotiques*

Le panthéon des plaisirs de la chair est en grande part représenté par des divinités de sexe féminin. Les dieux érotiques sont rares.

Il y a bien sûr *Auiteotl* ou *Auilteotl,* « le dieu du plaisir », que les manuscrits mexicains représentent parfois de face, bras et jambes écartés, dans la position des sombres divinités telluriques [42] et des dieux parturients des codex maya. Seler l'identifie sous la forme d'un monstre dans le *Codex Vaticanus B* [43] et sous les traits d'un cervidé dans le *Borgia* [44]. Curieusement, chaque partie de son corps est associée à l'un des vingt signes du *tonalpoualli.* Mais « le dieu du plaisir » n'apparaît guère dans les récits mythologiques, ni dans les cycles festifs : il est donc difficile de préciser son histoire et son rôle.

Il y a aussi *Xochipilli* qui compte parmi ses multiples attributions la « protection » du plaisir sexuel. Nous ne sommes pourtant pas sûrs que ce soit là sa fonction et sa valorisation primordiales.

Indéniablement, en matière d'érotisme, les divinités prééminentes sont des déesses. Nous avons vu la place qui revient à *Xochiquetzal* en ce domaine. Mais il y a aussi la très importante *Tlazolteotl* qui, au 16ᵉ siècle, semble absorber en sa personne les anciennes déesses-mères *Toci* ou *Teteo Innan. Tlazolteotl* est une divinité complexe. De son origine huaxtèque, elle tire son image de princesse de la frivolité et de la libéralité sexuelle. Les Aztèques la vénèrent en effet surtout au titre de « déesse de l'immondice ».

41. Il est significatif que la fête du jour *ce-xochitl* soit réservée aux seigneurs, « señores y principales » (*cf.* Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 134).

42. En réalité, on connaît aussi un dieu-soleil parturient représenté dans cette position (fresques totonaques de Las Higueras) (*cf.* P. Gendrop, *Murales prehispanicos,* Mexico, 1971, p. 53).

43. Pl. 96.

44. Pl. 53.

Tlazolli désigne en général l'immondice, la souillure, et en particulier l'adultère et la luxure. L'adultère, fortement réprouvé, passe à Mexico pour une faute grave. Quant à la vie de débauche, elle est violemment condamnée dans l'esprit nahuatl qui, méprisant les excès, discrédite le désordre sexuel [45].

Tlazolteotl est donc une déesse du péché. Mais elle se propos en même temps comme rédemptrice. Les Aztèques connaissent en effet une confession auriculaire dédiée à *Tlazolteotl*, dite *Tlaelquani*, « mangeuse d'ordures », c'est-à-dire, de péchés [46]. Les pénitents s'adressaient directement aux *tonalpouhque*, les prêtres qui lisaient les destins dans le *tonalamatl*, et qui servaient en l'occurrence d'intermédiaires entre la déesse et les pécheurs. « Le pénitent faisait le serment de dire la vérité... en léchant la poussière de la terre et en jetant de l'encens sur le feu... Il s'asseyait alors en face du prêtre... et racontait ses péchés dans l'ordre où il les avait commis, sans se presser, avec clarté, comme s'il eût psalmodié une prière, en prononçant bien les mots, semblable à l'homme qui va droit son chemin, sans dévier ni d'un côté ni de l'autre [47]. » Le *tonalpouhqui* ordonnait alors, à titre d'expiation, un jeûne et une séance d'auto-sacrifice consistant à s'introduire à travers la langue de petits fétus de paille attachés les uns aux autres ; il convenait d'accomplir cette pénitence à l'occasion de la fête de *Tlazolteotl*, c'est-à-dire le premier jour de la treizaine *ce-ollin* qu'elle gouvernait.

Que *Tlazolteotl* soit en même temps déesse de l'impureté et déesse de l'absolution ne manque pas de surprendre, mais les textes sont formels : « On disait que cette déesse inspirait la perversité, éveillait les passions charnelles, et poussait à la débauche. Et à celui qui avait commis les fautes, elle pardonnait ; elle effaçait sa corruption ; elle le lavait ; elle lui remettait son péché [48]. »

Une autre ambivalence de *Tlazolteotl* se manifeste à propos de son rôle de parturiente. Dans la mythologie, elle est la mère de *Centeotl*, symbole de la jeune végétation. Et les codex, comme la statuaire, la représentent en train de mettre au monde le dieu du maïs [49]. Cette fonction génitrice fait de

45. A ce sujet, les références les plus diverses abondent dans Sahagún *(op. cit.)* qui, rappelons-le, recueille l'avis des « aristocrates », des fils de famille élevés dans les collèges religieux. Sur la punition de l'adultère par lapidation, *cf.* t. I, p. 55 (livre I, chap. 12). Sur la valorisation de la chasteté, *cf.* t. II, p. 134 *sq.* (livre VI, chap. 19). Sur les conseils de retenue sexuelle, *cf.* t. II, p. 144 *sq.* (Livre VI, chap. 21). Sur l'absence d'adultère chez les Teochichimèques, *cf.* t. III, p. 191 (livre X, chap. 29, § 2), etc.

46. Nous avons vu que ce nom s'interprète également d'une autre façon (*cf. supra*, p. 27-28).

47. Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 53 (livre I, chap. 12).

48. *Florentine Codex*, part II, p. 8 (livre I, chap. 12).

49. Voir photo 14.

« la déesse de l'adultère » une déesse de la grossesse et de l'accouchement : la déesse de l'érotisme est aussi une déesse de la procréation et de la maternité ! On voit parfaitement ici comment le jeu est rattaché par les Aztèques à sa gangue de vie « normale ». L'érotisme est pour nous le contraire de la fonction de reproduction : la pensée mexicaine, elle, capture les antagonismes au point de les réunir sous l'égide d'une même divinité.

Comme toutes les déesses-mères, *Tlazolteotl* est associée à l'ouest, au pays des brumes, à la fécondité et au cycle agricole. Son doublet a pour nom *Ixcuina,* « celle qui a quatre faces ». Et de fait, *Tlazolteotl,* à la grande fête d'*Ochpaniztli,* se présente accompagnée de quatre servantes. Ces quatre figures d'*Ixcuina* symbolisent en réalité les quatre épis que tient toujours dans les mains la déesse du maïs...

Les Aztèques possèdent donc une multitude de divinités féminines, associées à la lune [50], à la fertilité tellurique, à la fécondité et à l'érotisme, parfois à l'ivresse [51]. Les déesses lunaires sont peut-être même directement liées au jeu : les codex les représentent souvent sur un fond d'X aplati, qui évoque la croisée des chemins, les quatre points cardinaux et... la structure du jeu de *patolli* ! Mais ce n'est là qu'une hypothétique interprétation. En réalité, toutes ces petites déesses agricoles ressemblent étrangement à de primitives idoles de cultivateurs, remodelées en divinités des plaisirs charnels à une époque relativement récente, très probablement sous l'influence de la culture huaxtèque.

Mais cette fusion d'anciennes divinités agraires et de déesses spécifiquement charnelles, parfaitement caractéristique de la symbiose culturelle aztèque, illustre l'exacte situation de l'érotisme dans le monde mexicain du 16ᵉ siècle. L'érotisme aztèque est essentiellement mixte : la faute est tempérée par le pardon ; les déesses du plaisir sont des déités de la fertilité agricole ; la déesse de la fornication préside aux accouchements et *Xochiquetzal,* incarnation de la sensualité, est l'inventrice des techniques de tissage et de broderie...

Par prémunition, les Aztèques ont, dans leur discours mythologique, intégré les forces proprement ludiques de l'érotisme dans un réseau de valorisations sociales « utilitaires ». Façon subtile de dénier au jeu tout statut autarcique, tout en fondant les diverses traditions culturelles qui cohabitaient sur le Plateau central.

50. *Tlazolteotl* et les déesses de la fécondité portent le *yacametztli,* l'ornement de nez distinctif des divinités lunaires (voir photos 15 et 16).

51. Voir photo 16.

c. *Des attributs des divinités ludiques*

En plus des références aux grands signes du jeu — la fleur, le chiffre 5, le lapin, la boule d'*ollin* —, les dieux ludiques s'entourent d'attributs distinctifs qui complètent de façon significative leur figure existentielle. Je n'ai ici retenu que les principales composantes acolytes de l'univers sémiologique du jeu.

— *Le fuseau*
Il se trouve planté dans la coiffure de *Xochiquetzal* et de *Tlazolteotl*[52] pour rappeler que ces divinités des plaisirs de la chair sont aussi les instigatrices des arts domestiques proprement féminins.

— *Le coton*
Le bandeau de coton brut *(ichcatl)* qui cerne la tête de *Tlazolteotl* témoigne de son origine côtière et rattache la déesse au complexe du fuseau, du tissage et de la broderie.

— *Le sel*
Les saulnières passaient aux yeux des Aztèques pour fort libérales de leurs corps et la corporation des artisans du sel jouissait d'une réputation équivoque. Une histoire « salée » est pour les Aztèques une histoire grivoise : l'image est curieusement identique à celle que nous utilisons dans notre propre langue !

— *Les oiseaux*
Il serait absurde de considérer tous les oiseaux comme des signes du jeu. Mais indubitablement, le *quetzalcoxcoxtli* qui annonce l'aurore et incarne *Centeotl* ou le *quetzaltototl* à la parure précieuse dont les plumes vertes servent de coiffure à *Xochiquetzal* sont des oiseaux liés au panthéon du jeu. Dans une certaine mesure, certaines espèces de colibri s'y rattachent aussi : les oiseaux-mouches, en butinant les fleurs, s'associent à *xochitl* ; d'autre part, on a pu voir dans leur long bec pénétrant un symbole érotique. A ce sujet, notons que le terme générique qui s'applique à l'oiseau, *tototl,* désigne aussi le membre viril : l'oiseau et le plaisir sexuel sont unis dans la pensée nahuatl.

— *Les coquillages*
Dans le monde du jeu, les coquillages possèdent diverses valorisations. La

52. Voir photos 15 et 16.

conque est d'abord un instrument de musique ; certainement d'ailleurs le plus usuel des instruments à vent. Les colliers et les bracelets de coquillages servent d'ornements aux dieux de la danse ; peut-être même recevaient-ils une fonction sonore et rythmique. *Ueuecoyotl* et sa suite portent aussi en pectoral un grand coquillage oblong scié longitudinalement en son milieu, connu sous le nom d'*oyoualli.* D'une façon générale, le coquillage *(tecciztli)* évoque les organes génitaux de la femme ; il est perçu comme un symbole érotique et lunaire. La pictographie et la statuaire l'associent souvent aux dieux du jeu : la meilleure preuve en est la statue de *Xochipilli* de Tlalmanalco[53] : un strombe sectionné transversalement orne les quatre faces du siège où trône le prince des fleurs.

— *Essai d'interprétation*

Tentons une réduction de ces divers attributs ludiques à un dénominateur commun : le facteur d'unification s'impose de lui-même. En effet, tous ces signes, annexes et pourtant fondamentaux, se rapportent à un complexe écologique bien précis : l'éco-système de la côte du Golfe.

Les oiseaux « ludiques » vivent précisément dans les Terres chaudes qui bordent l'Atlantique ; le coton est également issu de ces régions ; l'art du vêtement bien tissé et bien brodé fut apporté sur le Plateau central par les tribus huaxtèques, dont les femmes, à l'époque aztèque, produisent les plus beaux *quexquemitl*, sortes de pèlerines resplendissantes d'origine typiquement orientale, mais extrêmement à la mode à Mexico au 16ᵉ siècle. D'autre part, l'érotisme et la frivolité des Huaxtèques étaient légendaires et proverbiaux. Quant au sel et aux coquillages, ils font irrémédiablement penser à la région habitée par les *Uixtotin,* « ceux de l'eau salée », la zone de lagunes où se développa deux millénaires auparavant la grande civilisation olmèque...

Le jeu, par le truchement de ses symboles, prend donc une coloration géographique très précise : tout se passe comme si la spécificité du jeu à Mexico avait été déterminée par un apport culturel provenant des régions de la côte du Golfe : zone huaxtèque, zone totonaque et peut-être même zone xicalanque.

Les valorisations ancestrales des divinités fleuries et des déesses du plaisir témoignent de la rationalisation tardive du panthéon ludique aztèque qui semble s'être effectuée sous l'influence des tribus de la côte atlantique.

En effet, la terre d'élection du jeu au Mexique s'identifie un peu avec cette région de l'actuel Etat de Veracruz qui, de nos jours, prolonge la tradition ludique en perpétuant en son sein le fameux jeu du « palo volador ».

53. Voir photo 32.

II. OLLIN

1. Le sens

Ollin, signe du jeu ? La relation peut paraître étonnante. Les chroniqueurs traduisent en effet *ollin* par « mouvement » ou encore par « tremblement de terre ». Quel rapport le jeu entretient-il donc avec le cataclysme ?

Il convient ici de... rétablir une confusion ! La tradition a presque toujours dissocié *ollin*, mouvement, de *ulli*, caoutchouc. Or cette discrimination n'a absolument aucun fondement ; elle ne relève que d'une convention, née de la volonté d'éviter une confusion. Mais cette confusion est précisément souhaitable, car *olli* et *ulli* ne sont *qu'un seul et même mot*. Rappelons que les Aztèques prononcent en réalité une voyelle intermédiaire entre le « o » et le « ou » (*u* espagnol) ; les transcriptions *o* et *u* sont absolument équivalentes. D'ailleurs Molina, dans son *Vocabulaire*, donne les composés de *olli* et de *ulli*, exactement avec le même sens [54]. Les Espagnols ont quelquefois redoublé le « l », d'autres fois laissé la consonne simple : la prononciation n'en est pas affectée, le groupe *ll* en nahuatl n'étant jamais mouillé. Quant au « n » final, dans un grand nombre de mots, il tombe par apocope [55]. De même que l'on écrit aussi bien *Tula* que *Tollan*, on a donc huit graphismes possibles, de *uli* à *ollin*... Cette brève réflexion lexicologique conduit donc à une assimilation de mots et de significations. Et c'est ce regroupement conceptuel qui permet de préciser l'éclairage ludique de ce signe.

En son sens premier, *ollin* est la gomme élastique qui suinte de l'arbre à caoutchouc. Cette substance possède des vertus innombrables ; les guérisseurs l'utilisent comme résine médicinale et magique en toute occasion ; dans la vie religieuse, elle tient un grand rôle : on fait fondre le caoutchouc en le chauffant, et on en laisse tomber quelques gouttes sur les papiers qui, avec les fleurs et le copal, l'encens blanc que l'on brûle dans le *tlemaitl*, constituent la base des offrandes rituelles.

On en façonne surtout les balles de jeu, lisses et compactes, destinées au *tlachtli*. Par extension, *ollin* s'applique au genre « balle », qu'elle soit faite de plumes comme celle qui féconda *Coatlicue* dans la sierra Coatepec, de roseau écrasé ou de *pachtli* [56] comme les projectiles dont on usait lors des

54. Molina, *op. cit.*, partie II, p. 76 et p. 158.

55. Voir par exemple J. Rose, *Précis de grammaire du nahuatl classique*, Mexico, I.F.A.L., 1971, p. 18.

56. *Pachtli* : plante parasite qui croît dans les arbres, utilisée pour la décoration des temples.

fêtes d'*Ochpaniztli*... Et finalement *ollin* désigne la sphère en tant que forme géométrique ; dans le lexique nahuatl figurent d'ailleurs des adjectifs comme *ololtic*, « rond », formés sur la racine de *olli*, prise dans cette dernière acception.

Certains auteurs, dont Franz Blom [57], ont suggéré d'inverser le schéma. Ils font dériver le mot nahuatl du maya *uouoloc*, « sphère », ou de *uollic*, « forme ronde ». Par métonymie, le terme se serait appliqué à la balle de jeu, puis finalement à la matière première de la balle : le caoutchouc. Car, en maya, le nom de la sève élastique est *kik* ou *quic*, mot qui désigne d'abord le sang.

Mais finalement cette querelle de préséances linguistiques importe peu. Ce qui compte, c'est la chaîne sémantique et la nature des interrelations caoutchouc → balle de jeu → balle → sphère. L'*ollin*-caoutchouc n'est jamais neutre : depuis les temps les plus reculés, son usage est sacré. On lui consacre même un culte, sous une forme ludique, par le truchement de la balle. Voilà le phénomène notoire : cette intrusion du jeu dans un contexte d'offrandes, totalement sacralisé.

Mais le deuxième volet du diptyque sémiologique vient étoffer le symbole à sa dimension réelle. Car *ollin*, c'est aussi le mouvement. Et une seconde chaîne sémantique se greffe sur la première de façon assez logique : balle (sphère) → mouvement de la balle → mouvement du soleil → mouvement cosmique → tremblement de terre → cataclysme et rupture.

Cette série d'implications donne une idée de la richesse de contenu des signes du *tonalpoualli*, mais appelle quelques explications.

Ce que les Aztèques valorisent dans le caoutchouc, c'est essentiellement sa surprenante faculté de rebond, sa mobilité, sa vivacité. Sa texture qui lui fait multiplier les forces dont on l'imprime. *Ollin* « incarne » tout naturellement le mouvement. Mais, pour les anciens Mexicains, le mouvement physique ne se distingue en rien des autres figures du mouvement : le monde terrestre n'est pas coupé du monde circumlunaire, du monde astronomique ou du monde religieux : une totale interpénétration régit l'univers. Ainsi, le mouvement de la balle trouve une homologie dans la marche du soleil, correspondance renforcée par l'assimilation de la sphère à l'astre diurne. On comprend ici pourquoi les manteaux cérémoniels, les *tilmatli*, dédiés à *ollin*, figurent le soleil [58].

Mais, témoin du fantastique réalisme d'une civilisation extrovertie, la

57. F. Blom, « The Maya ball-game Pok-ta-pok », *Middle American Papers*, Publ. n° 4, Tulane University of Louisiana, New Orleans, 1932.

58. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 297 (livre VIII, chap. 8) : « Sur une autre manta, qui s'appelait *ollin*, était peinte la figure du soleil, en différentes couleurs et avec des broderies. »

conception aztèque de la dynamique de l'ordre cosmique surprend la pensée occidentale : la flèche du temps est brisée ; point d'éternité linéaire ; point de recommencement perpétuel et cyclique... Les Aztèques pensent en termes d'épuisement et de rupture. Tout potentiel énergétique dégénère avec le temps ; et les sages mexicains savent bien quelle quantité de forces se consume dans le brasier du mouvement, sur le bûcher de la vie...

Leur calendrier symbolise parfaitement cette perception aiguë de la dégradation des énergies. Chaque année solaire ménage à son terme une zone d'épuisement : les *nemontemi* sont réellement des *temps morts*. Non seulement ces cinq jours n'ont pas de signe dans le comput solaire — ce qui revient à les annihiler —, mais ils affectent d'un coefficient destructeur les cinq signes qui leur correspondent dans le calendrier rituel de deux cent soixante jours[59]. Et chaque année, ces cinq signes sont différents. Au bout de cinquante-deux ans, les *nemontemi* ont « neutralisé » la totalité des signes du *tonalpoualli*[60]. Sans *tonalli*, il n'y a pas d'existence ; sans signe, sans destin, sans soutien divin, il n'y a plus de vie possible. Le cycle vital est effectivement parvenu au terme de sa dégénérescence. De surcroît, les computs rituels et solaires vont coïncider à nouveau[61], marquant le retour de la confusion : la fin du monde est imminente. Telle était en tout cas la certitude des Aztèques qui voyaient avec terreur arriver la date fatidique. Le soleil pouvait *effectivement* ne pas se lever à l'aube du cycle futur. Aussi se préparaient-ils à rompre avec le « siècle » passé : ils détruisaient leurs objets ménagers, cassaient les statues des dieux, brûlaient les vêtements cérémoniels... Puis ils se rendaient sur la montagne Uixachtlan pour célébrer le feu nouveau, cette cérémonie magique destinée à « appeler » la lumière, voire à la « créer ». Si le soleil se levait, on fêtait « la ligature d'années », le *xiuhmolpilli*, l'amorce d'un nouveau cycle de cinquante-deux ans. Les Aztèques étaient obligés de procéder, artificiellement, c'est-à-dire religieusement, à cette mise en rapport des deux corpus temporels, car chacun des cycles de cinquante-deux ans était totalement autarcique. L'un n'appelait pas l'autre. Le temps était brisé par intermittence, conséquence inéluctable du mouvement cosmique épuisant le monde.

C'est ainsi que le concept de mouvement englobe celui de rupture. « Trem-

59. Chaque jour reçoit en effet un signe pris dans la série du calendrier rituel de deux cent soixante jours. L'année solaire était divisée en dix-huit mois de vingt jours, soit trois cent soixante jours plus cinq jours « vides ». Ces jours épagomènes n'étaient pas « nommés » individuellement, mais le comput rituel continuait. Si bien qu'entre le dernier jour de l'année et le premier de la suivante, se trouvait un décalage de cinq rangs.

60. Cinquante-deux fois cinq signes égalent deux cent soixante.

61. Cinquante-deux années de trois cent soixante-cinq jours égalent soixante-treize années de deux cent soixante jours.

blement de terre » est donné par les informateurs indigènes comme synonyme de « mouvement ». Mais il s'agit encore d'un terme duel : il figure non seulement la secousse sismique, l'oscillation des couches telluriques, mais aussi l'image de la destruction. Le tremblement de terre porte les germes de la mort : selon la légende des quatre soleils, c'est un tel cataclysme de feu qui mit fin au monde qui précéda notre humanité. Et le cinquième « soleil » sous lequel vivent les Aztèques se nomme *Nahui-Ollin,* « quatre-mouvement ». Il est probablement impropre de comprendre le recours à cette métaphore comme une illustration de l'instabilité générale de l'univers, perçue de façon privilégiée à travers les séismes d'origine volcanique si fréquents au Mexique. Le tremblement de terre est affecté d'une plus forte valorisation : il est insigne de mort parce qu'il traduit l'épuisement énergétique dans le mouvement, la désagrégation des équilibres naturels et l'irruption du chaos.

Cette description du mouvement entropique coïncide exactement avec celle du jeu. Cette usure taraudante qui permet au jeu de s'immiscer dans l'engrenage cosmique, c'est l'autre nom du mouvement, sa face secrète et dissimulée. Pour les Aztèques, le mouvement est d'essence ludique : en *ollin,* mouvement et jeu travaillant à l'unisson. Le jeu, miroir apocalyptique, révèle aux Indiens la certitude de l'eschatologie : toute partie a une fin, et le monde terrestre n'échappe pas au déterminisme de l'inéluctable déchirure finale.

2. Le glyphe

Quelle est donc l'identité du glyphe qui concentre en son graphisme tant de résonances philosophiques ? Car *ollin,* avant d'être une collection de sens, est un *signe.*

Si l'on interroge les peintures des codex [62], on y découvre derrière la diversité des styles la figuration d'une sphère au centre d'un X aplati. Le glyphe doit se lire de façon complète *ollin omaxac,* « balle de jeu à la croisée des chemins ». La sphère représente, sans aucun doute, la balle de caoutchouc, mais cette illustration en révèle un caractère inédit : *ollin* est au centre, au carrefour de l'univers. Dans la civilisation aztèque la rose des vents a la forme d'une croix de Saint-André [63], ou plus souvent l'aspect d'un croisement de routes à angle aigu. Masqués parfois sous des fioritures, d'autres fois sous la schématisation, les deux axes du monde constituent l'arrière-plan du glyphe, le faire-valoir de la balle.

Une telle lecture accroît encore le relief sémantique du signe, car elle

62. Voir figure 2.
63. *Codex Fejervary-Mayer,* pl. 1 (reproduite photo 29).

nous précipite dans un nouveau complexe de significations où interfèrent et se font écho les valorisations du « centre » et du chiffre 5, l'aspect solaire d'*ollin* et son rapport avec *xochitl.*

Le centre a été regardé par les Aztèques avec les yeux de l'anxiété lucide. Il est un lieu exceptionnel et terrifiant, un endroit inhumain craint et vénéré. De menues prohibitions, dans la vie de chaque jour, mettent en lumière cet aspect religieux du centre : « Les bouquets qui se composent de plusieurs fleurs, avec lesquels on danse et que l'on offre à ses convives, ne doivent pas être sentis au milieu, parce que le centre est réservé à *Tezcatlipoca* et les hommes ne doivent en sentir que le bord », prescrit un ancien précepte aztèque[64]. Mais la principale matérialisation du centre est le carrefour ; la croisée des chemins est porteuse d'un coefficient magique ; c'est là que descendent tous les cinquante-deux jours, c'est-à-dire cinq jours par année rituelle, les *Ciuateteo,* les femmes mortes en couches et divinisées ; c'est là qu'apparaît *Tezcatlipoca,* lorsqu'il veut éprouver les jeunes guerriers qui se promènent la nuit[65]. Jacques Soustelle a fort judicieusement souligné la connotation dangereuse et sinistre du carrefour[66].

Le disque ou la balle de jeu (= *ollin*) que l'on rencontre parfois au centre du *tlachtli* y trouvent finalement leur emplacement tout désigné. Il n'est pas impensable qu'ils figurent une sorte de puits de communication avec les régions infernales, car l'on sait par le *Popol-Vuh* que le jeu de balle est en étroite relation avec le monde souterrain. L'*ollin* du centre serait alors un double du centre de l'univers, un peu comme la mer d'Airain du Temple de Jérusalem ou le Bâb-Apsû de Babylone.

Mais le centre est perçu véritablement comme une cinquième direction. Tout naturellement, 5 est le chiffre du centre. Et dans la mesure où *ollin* recèle un contenu ludique, ce rapprochement est de toute première importante : car 5 est le nombre du dépassement. Débordement, rupture, cataclysme et déséquilibre font jeu commun. On ne saurait d'ailleurs mieux illustrer cet aspect du chiffre *macuilli* que par l'histoire de la découverte de l'*octli,* telle que la légende la retrace. « Cette invention eut lieu sur la montagne *Chichinauhia* et comme le pulque, en fermentant, forme de l'écume, on appela cette montagne *Popozonaltepetl*[67]. Le pulque une fois

64. Sahagún, *op. cit.,* t. II, p. 30 (livre V, appendice, § 3).

65. C'est là aussi, *in ottica, in omaxac,* que les Aztèques érigent des sièges en pierre *(momoztli)* qui servent d'adoratoires pour *Tezcatlipoca* et qu'ils fleurissent régulièrement tous les cinq jours (*cf. Florentine Codex,* part IV, p. 12, livre III, chap. 2).

66. J. Soustelle, « Observations sur le symbolisme du nombre 5 chez les anciens Mexicains », in *Actes du XXVIII^{e} Congrès international des américanistes,* Paris, 1947, p. 495-503.

67. *Popozonaltepetl :* montagne écumante.

fait, ses inventeurs convièrent tous les ' principales ', vieux et vieilles, à venir sur la montagne. Là ils leur donnèrent à tous à manger et à boire le ' vin ' qu'ils avaient fabriqué. A chaque invité au banquet, ils donnèrent quatre coupes d'*octli* et personne n'en eut cinq pour qu'on ne s'enivrât point. Mais il y eut un *cuexteco,* chef et seigneur des *Cuexteca,* qui but cinq tasses d'*octli* qui lui firent perdre la raison ; dans cet état, il jeta son pagne et découvrit ses parties honteuses, ce qui plongea dans la confusion et outragea grandement les inventeurs du pulque. Ils s'assemblèrent pour le châtier. L'ayant su, le Huastèque fut pris de honte et prit la fuite avec tous ses gens[68]... »

Quatre est le chiffre de l'équilibre et de la symétrie, de la mesure et de la norme. Au-delà, tout bascule : la raison, les conventions sociales, l'ordre cosmique. Le dépassement, symbolisé par le chiffre 5, entraîne la désagrégation mentale et physique. S'il est un chiffre ludique, c'est bien le chiffre du centre, germe de déséquilibre inscrit dans la précaire stabilité quotidienne. Il n'est donc guère étonnant que le dieu du jeu s'appelle *Macuil xochitl,* « cinq-fleur », et que le pulque cérémoniel ait été nommé par les Aztèques *macuiloctli,* ce qui ne peut se traduire que par « pulque-cinq », c'est-à-dire puissance d'ivresse, source de déraison. Que ce breuvage ait pu être laissé fermenter durant cinq jours n'est qu'anecdotique, tout au plus symbolique : l'essence de la signification est bien plus profonde.

Ollin, signe du centre, est en outre associé au papillon, ce qui est compréhensible à plusieurs niveaux. Le *papalotl,* mythologiquement, s'affirme comme un insigne du feu, comme un emblème solaire. La symbolique du papillon rejoint donc celle du mouvement. Mais la proximité des connotations ésotériques se traduit même dans le domaine de la pictographie : la figuration du papillon est un *ollin*... à cinq branches[69]. Nous avons même des représentations intermédiaires entre le glyphe traditionnel d'*ollin* et le papillon conventionnel, comme l'*ollin* placé au centre du *quauhpatolli* de la planche 13 du *Vindobonensis*[70].

Le lien entre le mouvement, le centre, le chiffre 5, le papillon... et le jeu se manifeste clairement par la collusion de ce complexe avec la fleur, signe ludique par excellence.

L'*ollin-papalotl* est parfois en relation directe avec le glyphe *xochitl* pour manifester le jeu[71]. *Macuilxochitl,* le dieu du *tlachtli,* du *patolli,* de la danse et des beaux-arts, a, comme insigne de son nom, une main peinte sur la bouche (la main égale le chiffre 5) ; *Xochipilli,* son doublet, le prince des fleurs,

68. Sahagún, *op. cit.*, t. III, p. 211 (livre X, chap. 29, § 12).
69. Voir par exemple *Codex Magliabecchi,* fol. 8 *verso.*
70. Reproduite photo 12.
71. *Codex Vindobonensis,* pl. 35.

se rencontre souvent avec une peinture labiale... en forme de papillon. Et parmi les nombreux manteaux figuratifs dessinés par le scribe du *Codex Magliabecchi*, celui qui représente un papillon, avec au milieu un « œil stellaire » comparable à celui qui caractérise le centre du glyphe *ollin*, est précisément désigné par la souscription : manteau de *Macuilxochitl*[72] !

Une multiplicité de valorisations ludiques affectent donc le signe *ollin*. Du rebond de la balle de caoutchouc à l'image du mouvement universel, ce sont le dépassement, la rupture, l'éclatement et la consomption qui sous-tendent l'unité du signe comme autant d'indices du jeu.

En réalité cette imagerie idéelle coïncide avec une représentation mythologique de l'entropie vitale. A l'évidence, les Aztèques ont, du cosmos, une perception entropique qui se concrétise dans leur conception ludique du mouvement. Car *ollin* définit la modalité d'existence du monde nahuatl : il est au centre de l'univers et régit la distribution de tous les autres signes. C'est cette vision qu'offrent le *Codex Borgia*[73] et le *Vaticanus B*[74] : l'image d'un mouvement qui tremble sur lui-même, d'une machine qui se décentre perpétuellement, d'un monde toujours menacé par la dissipation des énergies...

III. TOCHTLI

1. Le signifié

Le signe *tochtli*, « lapin », ne s'entoure d'aucun mystère. Sa valorisation apparente est claire et limpide : le lapin est associé au *pulque*[75], la seule boisson alcoolisée qu'aient connue les Aztèques. Les prêtres qui rendent un culte aux nombreux dieux de l'*octli* sont désignés par le nom rituel et générique d'*Ome tochtli*, « deux-lapin ». Les verbes mêmes qui évoquent l'ivresse

72. Fol. 8 *verso*.
73. Pl. 25.
74. Pl. 70.
75. Le mot « pulque », qui désigne encore de nos jours au Mexique le jus d'agave fermenté, n'est ni un mot aztèque (le terme nahuatl est *octli*), ni un mot castillan (les Espagnols traduisent improprement par « vino » le nom de cette boisson). Certains pensent qu'il s'agit d'un vocable cubain ou panaméen importé par les Conquérants au Mexique. D'autres font venir le mot du Pérou ou encore du Chili où il aurait été emprunté à un dialecte araucan (*cf.* G. Friederici, *Amerikanistisches Wörterbuch,* Hambourg, Gram, de Gruyter and Co., 1960, p. 529-530).

sont formés sur cette racine : *ometochuia* ou *tochtilia,* « s'enivrer » se traduisent littéralement par « s'enlapiner » ou « devenir lapin ».

Tochtli est donc, d'abord et avant tout, le signe de l'ivresse. Et à juste titre, l'exploration de ce *tonalli* nous conduira à soulever le voile qui cerne une catégorie ludique fort importante : le domaine du vertige.

Mais, comme toujours dans l'univers sémiologique nahuatl, le signe « lapin » appelle des correspondances et réveille des échos en divers canaux sémantiques. Le rapport du lapin et du pulque se double d'une relation avec la lune *(metztli).*

En terre mexicaine, les indigènes ont toujours aperçu l'image d'un lapin sur la face de l'astre nocturne ; cette tradition, bien vivante de nos jours, remonte à une très haute antiquité : il est quasiment certain que cette assimilation du lapin et de la lune préexistait à l'arrivée des envahisseurs nahua. Cette association est perceptible dans la littérature comme dans la pictographie. La lune est toujours représentée par un récipient en forme... de demi-lune, plein d'eau ou de pulque, et contenant un lapin[76]. Le *tlauitztli* des dieux du pulque, leur insigne distinctif, est constitué du *yacametztli,* « la lune de nez », décoration nasale en forme de croissant qui manifeste le rapport étroit de l'*octli* et de *metztli.* Le *yacametztli,* s'il est d'abord un ornement de nez, n'en devient pas moins un motif symbolique peint sur l'écu des prêtres du pulque — il orne l'*ometochtlichimalli* — ou sur les manteaux cérémoniels dont ils faisaient usage lors des fêtes : le *Codex Magliabecchi* reproduit ainsi une « manta de conejo », un *ometochtilmatli* figurant... la lune de nez[77].

Cet ornement est aussi porté par les déesses lunaires[78]. Il est en effet particulièrement instructif de s'attacher à la description du panthéon directement lié à la lune. Mises à part les divinités du maguey et de l'alcool, les dieux lunaires sont excessivement rares dans la religion aztèque. Il n'en existe qu'un, réellement important : *Tecciztecatl,* « celui du coquillage marin », qui, à Teotihuacan, hésita à sauter dans le brasier, et se contenta d'incarner la lune, alors que *Nanauatzin,* « le vénéré pustuleux », le premier à se sacrifier, donna naissance au soleil. Nous trouvons d'ailleurs dans ce mythe de la création des astres une première trace de dévalorisation implicite des éléments culturels liés à la lune. Mais pour en revenir au nom du dieu lunaire, il est frappant de constater qu'il renferme une connotation féminine ; le coquillage *tecciztli,* sorte de strombe à l'intérieur pourpre, symbolise l'organe sexuel féminin.

76. Par exemple, *Codex Borgia,* pl. 10, 55, 71, etc. (voir photo 16).
77. Fol. 4 *verso.*
78. Voir photos 15, 16 et 18.

Le panthéon lunaire paraît donc dominé par des divinités de la fécondité, liées à la reproduction, au complexe hydro-économique et à la végétation. En fait, nous sommes en présence d'une religion agricole, vestige d'une strate culturelle extrêmement ancienne, installée sur le Plateau central par les premiers agriculteurs sédentaires.

Avant l'arrivée des Nahua, les autochtones vivaient au rythme des cycles agricoles. Peut-être leur calendrier était-il purement lunaire : l'année aurait alors compté treize lunaisons et des mois embolismiques pour compenser le retard sur le mouvement solaire. Plus vraisemblablement, leur comput était luni-solaire et le calendrier contenait douze mois de trente jours. Ramos de Cardenas, dans sa *Description de Queretaro* écrite en 1582, fournit une indication précieuse : les Otomi, d'après lui, comptaient jadis en lunes et en mois de trente jours. D'ailleurs, le phénomène semble général en Méso-Amérique : l'articulation du passage du cycle luni-solaire au cycle rituel des dix-huit mois-fêtes se manifeste, chez les Maya, avec une acuité particulière. Bien que l'année solaire complète soit de trois cent soixante-cinq jours *(haab),* l'unité de compte est le *tun* de trois cent soixante jours ; d'autre part on retrouve aisément les douze mois originaux et les six mois obtenus par dédoublement. *Zip* est le doublet de *Uo* ; *Tzec,* celui de *Zotz* ; *Kin* se subdivise en *Yaxkin* et *Kankin* ; quant au mois *Cahuac,* il reçoit quatre affixes différents, correspondant au noir *(Chen),* au vert *(Yax),* au blanc *(Zac),* et au rouge *(Ceh).*

Chez les Aztèques, le souvenir de l'ancien calendrier est encore présent au 16[e] siècle : le « mois » de vingt jours s'appelle toujours *metztli,* « lune, lunaison » ; et le dédoublement des mois anciens est évident en deux cas : le mois *Tozoztontli* (petite veille) est suivi d'un *Uey tozoztli* (grande veille) ; la fête des Seigneurs est divisée en une petite fête *(Tecuilhuitontli)* et une grande fête *(Uey tecuilhuitl).* Le codex otomi de Huichapan *(Antamatzitzi),* rédigé au début du 17[e] siècle dans le couvent franciscain de San Matéo, fait apparaître un troisième doublet : les douzième et treizième mois du calendrier y sont respectivement appelés « la petite » et « la grande fête du *pachtli* ». Enfin, dans le *Codex Telleriano-Remensis,* copie post-cortésienne d'un *tonalpoualli* provenant de Cholula, annotée en espagnol par le frère Pedro de Los Rios, les gloses désignent le neuvième mois comme étant « la fête des morts » *(Miccailhuitl)* et le dixième « la grande fête des morts » *(Uey miccailhuitl).*

Ces anciens rites agricoles qui préexistaient à la réforme calendaire, l'ethnologie nous aide à en retrouver la nature. Les déesses lunaires sont par exemple représentées sur les codex précolombiens avec, à la main, une sorte de hochet appelé *ayauhchicaualiztli,* « sonnailles de brume ». *Ayauhtli* désigne la brume qui recouvre la lagune de Texcoco au petit matin, mais aussi l'élément aqueux, le chaos primordial, le réservoir des virtualités et

des forces de fécondation. On peut ainsi percevoir à travers cet instrument cérémoniel une association avec le culte des *Tlaloque*, les anciens dieux de l'eau et de la végétation. Or, il existe, sur le Plateau central, une danse mazahua, d'autant plus révélatrice que cette tribu passe pour descendre des premiers occupants du territoire mexicain : il s'agit d'une cérémonie réservée aux femmes ; celles-ci dansent avec des hochets afin d'appeler la pluie et les forces de végétation, par le truchement du bruissement magique de leurs sonnailles [79]...

Ainsi, nous sommes en présence d'une fête primitive d'un type extrêmement classique, liée au tohu-bohu et à la transe, en relation avec un culte des forces chaotiques et telluriques. Or ce genre de religion persiste à l'époque aztèque sous le couvert du panthéon lunaire : la strate culturelle autochtone n'est pas détruite ; elle a été assimilée tout en étant contenue dans un univers spécifique. L'ivresse alcoolique est un reliquat vestigiel de l'extatisme ancestral.

Dans la mesure où *tochtli* est le signe de la lune, il est aussi le signe de la religion aborigène, du mode de vie sédentaire et des traditions agricoles qui prédominaient avant l'arrivée des Nahua [80].

2. L'OCTLI DANS LA SOCIÉTÉ AZTÈQUE

La méfiance

Jamais peut-être une civilisation n'a considéré les dangers de l'alcoolisme avec plus de lucidité et d'inquiétude. Une grande méfiance règne à Mexico vis-à-vis de l'*octli* : c'est une véritable campagne prophylactique qu'entretiennent constamment les dirigeants, par le biais de la législation et de la propagande.

Sahagún rapporte le discours du *tlatoani* nouvellement élu. Dans le long exorde qu'il adresse à son peuple, l'empereur insiste longuement sur les méfaits du pulque : « Ce que je vous recommande principalement, c'est que vous vous teniez éloignés de l'ivrognerie et que vous ne buviez point d'*octli,* car... il fait perdre à l'homme son bon sens ; c'est pour cela que les anciens s'en détachèrent et le craignirent, tenant l'*octli* pour chose horrible et dégoûtante. C'est pour ce vice que les sénateurs et seigneurs du temps passé pen-

79. Cérémonie décrite par J. Soustelle, « Un rite de fertilité des femmes mazahua », *Bulletin de la Société suisse des américanistes,* n° 30, 1966, p. 3-6.

80. D'ailleurs, dans le compte des destins, le signe *tochtli* est interprété comme un signe agricole favorisant particulièrement les paysans et les cultivateurs (*cf.* Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 366, livre IV, chap. 38).

dirent un grand nombre d'hommes ; à certains, ils brisèrent la tête à coups de pierres ; et ils en flagellèrent beaucoup d'autres. C'est ce ' vin ' qu'on appelle *octli* qui est la racine et l'origine de tout mal et de toute perdition, car l'*octli* et l'ivrognerie sont la cause de toutes les discordes et de toutes les dissensions, de toutes les révoltes et de tous les troubles dans les cités et les royaumes. Il est comme un tourbillon qui détruit et bouleverse tout ; c'est une tempête infernale qui porte avec elle tous les maux réunis. De l'ivrognerie procèdent les adultères, les viols, la séduction des vierges et les incestes, les vols, le brigandage et les crimes, les malédictions et les faux témoignages, les murmures, le dénigrement, les clameurs, les disputes et les criailleries. Tout cela est le fruit de l'*octli* et de l'ivresse [81]. »

Un peu plus loin, l'empereur trace le portrait repoussoir de l'ivrogne invétéré : « L'homme ivre n'est en paix avec personne ; jamais ne sortent de sa bouche des paroles paisibles, mais bien des mots sans mesure qui troublent la tranquillité du pays. Nous l'avons appris des vieillards et nous en faisons aujourd'hui l'expérience... L'ivrogne ne se lie d'amitié avec personne ; il ne respecte personne ; il est porteur de faux témoignages et semeur de discordes, homme à deux faces et à deux langues... Il n'est jamais gai ; il ne boit en paix, ni ne mange en toute quiétude... Les ivrognes sont toujours tristes ; ils pleurent et vocifèrent souvent... Chez eux, tout est pauvreté et malheur ; il n'y a ni plat, ni écuelle, ni jarre dans leur maison... Il n'y a pas de lit pour dormir [82]... »

Un tel discours frappe par son ton comminatoire et sa volonté dissuasive. Mais évidemment, ce réquisitoire de principe, inspiré au souverain par des préoccupations d'ordre éthique et par souci de salubrité publique, s'accompagnait d'une codification très précise de la consommation d'*octli*, assortie de sanctions en cas de transgression.

D'une façon générale, c'étaient les vieillards qui jouissaient de la plus grande liberté relative à l'ivresse. « Le soir de la fête, vers la nuit, tous les vieillards, hommes et femmes, buvaient le pulque, car tous avaient la permission de le boire ; et quand ils en étaient arrivés à être à moitié ou tout à fait ivres, ils prenaient le chemin de leur maison [83]. » Lors de la fête *Pillauano*, « les enfants boivent », le chroniqueur précise que « dans cette grande solennité, qui avait lieu tous les quatre ans, ce n'étaient pas seulement les vieillards qui buvaient du pulque ; les jeunes gens, les jeunes filles et les enfants en buvaient également ; aussi appelait-on cette fête *Pillauano* [84]. » Une telle remarque montre bien qu'il était, pour les vieillards,

81. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 105 (livre VI, chap. 14).
82. *Ibid.*, p. 106.
83. *Ibid.*, t. I, p. 74 (livre I, chap. 21).
84. *Ibid.*, p. 57 (livre I, chap. 13).

naturel de s'enivrer chaque fois que l'occasion s'en offrait. En revanche, la possibilité de boire de l'*octli* était soigneusement réglementée pour les autres catégories de population. L'ivresse, en dehors des fêtes « légales », était punie de châtiments sévères... A Texcoco, étaient punis de mort à la première incartade les prêtres, les fonctionnaires du palais, les ambassadeurs et tous les nobles. Un dignitaire surpris en état d'ébriété, même s'il ne faisait pas scandale, se voyait déchu de ses titres et déchargé de ses fonctions [85]. A Mexico, dans les collèges de guerriers, la discipline était sévère : « Si un des jeunes gens se montrait publiquement ivre... dans le cas où c'était un *maceualli,* on le rouait de coups de bâton jusqu'à la mort, ou bien on le faisait périr par le garrot devant tous les autres, assemblés, à titre d'exemple, pour que l'ivrognerie inspirât de la crainte. Si c'était un noble qui s'était enivré, on le tuait par le garrot secrètement [86]. » Une rigueur comparable sévit dans le *calmecac* : « Si quelqu'un s'enivrait, prenait une concubine ou faisait quelque autre délit criminel, on le tuait séance tenante, soit par le garrot, soit en le brûlant vif, soit encore à coups de flèche [87]. » En ce qui concerne les simples citoyens, ils avaient droit, selon Ixtlilxochitl, à un premier avertissement : on les battait et on leur rasait les cheveux pour les punir de leur ivresse publique [88] ; après quoi, ils étaient passibles de mort : « Certains étaient condamnés à la peine de mort pour avoir bu du pulque : une telle sentence était sans appel. On leur donnait la mort devant tout le peuple, afin que cela serve d'exemple ; et pour frapper les esprits, les juges conduisaient les coupables, les mains liées, sur la place du marché. Là, ils parlaient au peuple, disant que personne ne devait boire du pulque, excepté les vieux et les vieilles [89]. »

La vénération

Et pourtant, à côté de la prohibition, les Aztèques accordent à l'*octli* une large place festive, et leur vénération du maguey sous-entend une certaine valorisation de l'ivresse.

L'agave [90] est la plante mexicaine par excellence. Cette amaryllidacée autochtone compte plusieurs dizaines de variétés qui croissent un peu partout au Mexique. Mais l'aire de diffusion de l'agave susceptible de donner l'*octli*

85. Ixtlilxochitl, *Relaciones,* t. I des *Obras historicas (1600-1616),* Mexico, Editora nacional, 1952, p. 238.
86. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 302 (livre III, appendice, chap. 6).
87. *Ibid.,* p. 306.
88. Ixtlilxochitl, *Historia chichimeca,* t. II des *Obras historicas, op. cit.,* p. 188.
89. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 182 (livre II, chap. 27).
90. Le nom générique aztèque est *metl.* Le mot « maguey » fut emprunté par les Espagnols à un dialecte des Iles et appliqué à l'agave après la Conquête.

peut se circonscrire à la zone du Plateau central, bornée au nord par les bassins de San Luis Potosi et d'Aguascalientes, au sud par les terres téquistlatèques non loin de Tehuantepec ; à l'est, la démarcation suit le rebord escarpé de l'altiplano qui surplombe les terres chaudes de Veracruz ; la limite occidentale se situe dans la région de Tequila et de Guadalajara [91]. Les terres les plus prospères pour la culture du maguey s'étendent sur les plaines de Puebla, de Tlaxcala et d'Hidalgo, centrées autour de la ville d'Apan. L'agave tient donc une large place dans l'univers écologique des Mexicains. Il est fréquemment représenté dans les manuscrits indigènes. Quant aux évocations de l'*octli,* elles abondent dans chaque codex [92].

Le panthéon du pulque s'ordonne autour de *Mayauel.* Cette déesse du maguey compte parmi les divinités les plus importantes puisqu'elle règne sur la huitième treizaine du *tonalpoualli.* Le *Codex Borbonicus* [93], le *Codex Laud* [94] ou le *Codex Borgia* [95] la représentent sous un véritable *nahualli-maguey* : le corps de la déesse surgit entre les épaisses feuilles piquantes de la base et les inflorescences supérieures, c'est-à-dire exactement à l'emplacement du cœur de la plante, à l'endroit que l'on incise pour recueillir la sève précieuse. Dans certains textes, *Mayauel* est dépeinte sous le signe de la fécondité, pourvue de quatre cents seins dont elle allaite ses fils, les *Centzon Totochtin.*

Car le pulque requiert une dévotion particulière : les innombrables dieux-lapins lui font office de prêtres et de servants. Le *Codex Magliabecchi* [96] consacre dix planches aux principaux dieux de l'*octli* : *Tepoztecatl, Papaztac, Toltecatl, Tlilhua, Tezcatzoncatl* et surtout *Patecatl,* « l'homme-médecine », « l'inventeur » de la racine qui multiplie les micro-organismes du jus d'agave et en régularise la fermentation. Sahagún rapporte que le chef de tous les chantres s'appelait *Ome tochtzin,* « le vénéré deux-lapin » ; il était de surcroît principal *patecatl* de la fête du *teooctli,* du « pulque divin », et grand échanson des ministres du temple [97]. Mais il y avait dix autres prêtres du pulque, chargés de la célébration de la fête *Ome tochtli* ou des diverses réjouissances à base de consommation d'alcool inscrites à l'éphéméride des dix-huit fêtes.

91. Encore faut-il remarquer que la variété d'agave cultivée aujourd'hui dans cette dernière région ne l'est pas à proprement parler pour le pulque mais pour son cœur qui, cuit en étuve, livre une jus sucré qui donne par distillation la « tequila ».

92. *Cf.* O. Gonçalves de Lima, *El maguey y el pulque en los códices mexicanos,* Mexico, Fondo de cultura economica, 1956.

93. Pl. 8.

94. Pl. 9.

95. Pl. 12.

96. Fol. 49-59.

97. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 249 (livre II, appendice 4).

Ne nous y trompons pas : l'ivresse était d'une façon ou d'une autre à l'ordre du jour de chaque cérémonie, au menu de chaque banquet. Une lecture attentive des textes ayant trait aux fêtes révèle presque toujours une allusion au pulque, discrète quand elle n'est pas directe.

L'ambiguïté

Nous sommes donc en présence d'une ambiguïté. D'une part, les dirigeants aztèques affichent le plus grand mépris pour l'*octli*, prohibent l'ivresse et, pour prévenir tout abus, instituent un système répressif draconien. D'un autre côté, l'agave est divinisé sous les traits de *Mayauel* et les manifestations festives réservent une place d'honneur aux prêtres du pulque, avatars d'*Ome tochtli*. Les Aztèques reconnaissent au pulque des vertus officielles puisqu'ils le placent au rang des breuvages sacrés ; mais ils insistent tout officiellement sur son caractère franchement néfaste. Comment concilier cette double valorisation de l'*octli*, à la fois source de tout mal et nectar des dieux ?

Toute civilisation possède ses jeux de vertige ; d'une façon ou d'une autre elle déifie les agents de l'ivresse. Le *nêpenthês* de l'Iliade, le *rosh* hébreu, le *soma* des Aryens, la *kanna* des Hottentots, le *datura* bori des Haoussa ou le vin dans l'antiquité méditerranéenne [98], toutes ces substances sont sacrées et les hommes leur vouent un culte.

Mais l'extase est ambivalente : puissance d'oubli ou de conscience supérieure, facteur mystique et acte religieux, elle devient force de mort et de destruction quand elle déborde dans la vie quotidienne. C'est ce que comprirent toujours les prêtres qui instituèrent des fêtes de l'ivresse pour susciter le transport tout en contenant la débâcle. Les bacchanales, saturnales et rubigales, les cérémonies méditrines et dionysiaques que nous connaissons bien, en rendant momentanément licite ce qui est le reste du temps défendu, expurgent les sourdes tentations du vertige et normalisent la prohibition habituelle.

On peut, dans cet ordre d'idées, admettre que certaines fêtes en l'honneur de l'*octli* servent à libérer régulièrement un indéniable penchant indigène pour l'alcool...

En réalité, il faut tenir compte de la spécificité de la civilisation mexicaine. A mon sens, l'ambiguïté de l'attitude des Aztèques vis-à-vis de l'*octli* est tout à fait compréhensible dans une perspective diachronique. Une telle position s'enracine dans la mythologie et l'histoire, coïncide avec une conception particulière de la société. Plus précisément, elle s'articule sur une

98. *Cf.* R. Brunet, *Le vin et la religion,* Paris, Librairie agricole de la Maison rustique, 1926.

rivalité d'ordre culturel et sur une concurrence entre deux types de vertige, deux genres d'ivresse différents...

3. Le lapin dans la lune

Il n'y a pas à proprement parler, chez les Aztèques, oscillation entre la valorisation et la dévalorisation de l'ivresse. Il y a simplement dépréciation du vertige né de l'*octli.* Et cette lutte contre le pulque, fomentée par la classe dirigeante, est, dans tous les sens du mot, ***idéologique.*** On sait de quelle façon les Aztèques installaient leur pouvoir en pays conquis : ils assimilaient. Systématiquement. Le syncrétisme démesuré dont firent preuve les Mexicains naquit d'une nécessité ; il était le fruit d'une stratégie délibérément conçue pour asseoir leur prééminence et non un trait de caractère naturel et spontané de leur civilisation.

Il semble que cette distorsion entre les impératifs de la puissance et le vieux fond de sentiment tribal se manifeste à l'égard du pulque. Les Aztèques qui ont intégré les descendants des vieilles populations locales ne peuvent pourtant s'empêcher de privilégier leur tradition. Et derrière la déconsidération de l'*octli,* s'exprime une dévalorisation, consciente ou implicite, de la strate culturelle autochtone, agricole et sédentaire...

La mythologie en témoigne : au début du monde, la terre était plongée dans l'obscurité, raconte la légende. Les dieux se réunirent à Teotihuacan ; là, ils se questionnèrent mutuellement : « Qui sera chargé d'éclairer le monde ? » «Moi », proposa spontanément le dieu *Tecciztecatl.* « Quel autre encore ? », demandèrent alors les dieux... Comme personne n'était volontaire, l'assemblée désigna un petit dieu couvert de bubons, du nom de *Nanauatzin,* qui accepta humblement. Pour donner naissance aux astres, les deux élus devaient s'immoler par le feu. Le jour du sacrifice venu, *Tecciztecatl,* jadis superbe, hésita... fut pris de peur et recula. A quatre reprises, il renonça. Ce fut au tour de *Nanauatzin* de s'élancer ; il se jeta dans le brasier sans sourciller et devint le soleil. *Tecciztecatl,* devant l'exemple du petit pustuleux, se précipita alors dans le brasier et devint la lune. Mais les astres qui se levèrent alors brillaient d'un même éclat. Les dieux s'entretinrent de cette injustice et décidèrent de punir *Tecciztecatl.* L'un d'eux se saisit d'un lapin qui s'enfuyait dans un champ, et le lui jeta au visage. La lune se rembrunit alors et perdit son éclat. C'est de cette façon que les dieux firent un bleu sur la face de *Tecciztecatl* qui en resta stigmatisée de l'image d'un lapin...

La lecture du mythe est aisée ; le petit dieu qui passait inaperçu est justement celui qui donne naissance à l'astre diurne : les Aztèques sont les fils du soleil ! Quant à *Tecciztecatl,* dieu de la fécondité, qui symbolise l'ancien

panthéon vernaculaire, il est à la fois assimilé à la lune et ridiculisé par son attitude. Le lapin qui détale intervient ici comme symbole agricole et aussi comme symbole de la couardise : il est explicitement considéré comme la marque insigne de l'humiliation.

Le lapin étant aussi le signe de l'*octli,* il est compréhensible que le pulque subisse la même dévalorisation que son dieu de tutelle.

Une telle interprétation ne va pas sans objection. Le maguey peut en effet sembler appartenir à l'écoculture proprement aztèque. *Mayauel,* qui aurait, la première, incisé l'agave pour en récolter la sève, est un personnage « historique » du temps de la migration. Il en va de même de *Patecatl,* « celui du *patli* », « celui de la drogue », qui découvrit le secret de la fermentation du *necutli,* le liquide brut extrait de la plante. Les recettes de l'élaboration du breuvage furent perfectionnées par *Papaztac* qui inventa le *tizacoctli,* « l'*octli* de craie », une spécialité réservée à la maison royale, par *Tlilhua* qui découvrit le pulque noir, par *Quatlapanqui* qui préparait une boisson particulièrement forte... tous personnages tardivement divinisés.

Pourtant, il est douteux que le « culte » du maguey soit très ancien chez les Aztèques ; la plante ne croît guère dans les plaines arides situées très au nord du pays ; lorsqu'elle peut pousser, elle végète et le plus souvent demeure impropre à la production du pulque. Il est probable que les Mexicains ont découvert l'intérêt du maguey au contact des populations agricoles déjà en place sur le Plateau central. Si l'on étudie par exemple les textes nahuatl des vieux hymnes sacrés, on ne trouve guère de référence à l'agave, alors qu'abondent les évocations du cactus et des mimosées épineuses. Le maguey n'a pas sa place au rang des plantes qui composent l'univers mythique des Aztèques.

Et peut-être les *Mexica,* parvenus aux confins des terres à maguey, nommèrent-ils des ministres du pulque, non pour célébrer l'*octli,* mais au contraire pour en organiser la répression ! C'est ce que semblent indiquer les titres de certains prêtres : *Tezcatzoncatl Ome tochtli* s'appelle aussi *Tequechmecaniani,* littéralement « celui qui pend ». *Quatlapanqui,* nom de l'un de ces prêtres-dieux, signifie « celui qui brise les têtes ». Or nous savons que la pendaison et la lapidation comptent parmi les châtiments réservés aux ivrognes...

Rien ne s'oppose enfin à ce que les Aztèques encore errants aux alentours de Texcoco et de Colhuacan aient utilisé effectivement le maguey. Mais rien ne prouve qu'ils l'aient utilisé pour l'ivresse que procure sa sève, c'est-à-dire avec la même valorisation que les tribus sédentaires indigènes. On peut, par exemple, proposer une explication centrée sur le problème de la soif. Depuis toujours les Chichimèques, en perpétuel déplacement, ont eu à résoudre la question du ravitaillement en eau potable ; dans les plaines désertiques du Nord, les sources sont fugaces ; aussi ont-ils appris à utiliser la

sève de certaines plantes comme la pitabaïa *(Cereus trigonus)*, la biznaga *(Echinocactus wislizene lecontei)* ou le *catzotl* aux tubercules juteux. Est-ce étonnant, lorsqu'ils ont la possibilité de profiter des richesses du maguey, qu'ils se mettent à en recueillir le savoureux liquide ?

Mayauel est bien une figure historique. Elle fut par la suite « promue » déesse du maguey ; mais non déesse du pulque et de l'ivresse... L'agave vénéré à travers sa personne est d'abord et surtout plante aquifère. D'ailleurs, la légende le précise : *Mayauel* se contenta d'inciser le premier maguey pour en extraire la substance lactescente et sucrée.

Et la fréquente substitution, dans les codex, de *Chalchiuhtlicue* et de *Mayauel* semble confirmer que le maguey, lorsqu'il est valorisé dans la tradition purement aztèque, se rattache au complexe hydro-économique et non à un culte de l'ivresse alcoolique.

4. A CHACUN SON LAPIN

Si les Aztèques ont une raison « culturelle » de mépriser l'*octli*, ils ont aussi des raisons morales. Du point de vue de l'éthique mexicaine, l'ivrogne se rend coupable du crime d'aboulie ; l'univers moral aztèque est fait de modération, de contrôle de soi, de lucidité, d'humilité, de tact et de discrétion. Or voici que l'homme ivre perd sa raison ; il s'en prend aux femmes et se rend impudique ; il crie dans la rue et cherche querelle aux passants ; il se fait remarquer, ce qui est une profonde atteinte à la règle la plus élémentaire de la bienséance. Mais surtout, il pèche par présomption et les Aztèques le supportent bien mal : « Le pulque est cause d'orgueil et de superbe qui font qu'on se tient en grande estime, qu'on se dit être de haut lignage, qu'on méprise tout le monde et qu'on n'estime personne [99]. » Conséquence inéluctable, l'ivrogne se range de lui-même dans la catégorie des asociaux : il délaisse sa maison et vit la nuit, ce n'est bientôt plus qu'une silhouette furtive et hagarde, pauvre hère qui déambule sans raison de vivre, d'ores et déjà condamné. Car dans le contexte aztèque, la marginalité est synonyme de mort. Seulement, *vice versa*, l'exclusion d'un membre du groupe menace la cohésion globale de la société. Pour cette raison, les dirigeants se montrent vigilants face à l'alcoolisme qui provoque les comportements immoraux, c'est-à-dire anormaux et asociaux...

Un corpus social, solidement soudé par une même religion, une même éthique et un même style de vie, paraît aux Aztèques la seule parade aux forces de désagrégation qui les assaillent de l'extérieur. Tout au long de l'établissement dans la vallée de Mexico, un même souci prime : la conso-

99. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 106 (livre VI, chap. 14).

lidation de l'unité aztèque, la construction d'une parfaite cohésion sociale. Or un tel résultat ne peut s'obtenir qu'aux dépens de l'individu. D'ailleurs, nous y reviendrons, ce concept n'a aucune existence chez les Aztèques.

Fait significatif, les textes de Sahagún qui décrivent des scènes d'ivresse insistent précisément sur la *diversité* des manifestations de l'ébriété. « Les uns pleuraient, les autres dansaient, ou portaient des défis en se pavanant et en posant pour des bravaches ; d'autres se querellaient [100]... » Ailleurs, le chroniqueur brosse un tableau extrêmement piquant du banquet offert à l'occasion de l'imposition du nom à un enfant : « Quand l'ivresse était venue, ils commençaient à chanter ; certains chantaient en pleurant, d'autres avec une grande hilarité ; chacun choisissait l'air qui lui plaisait et le prenait sur le ton qu'il voulait ; aucun ne se mettait d'accord avec son voisin. Les uns chantaient à tue-tête ; les autres marmonnaient leur air tout bas. Certains ne chantaient pas, mais parlaient en riant, faisaient des plaisanteries et lançaient de grands éclats de rire en entendant les histoires des autres [101]... »

L'auteur veut ici suggérer l'atmosphère d'un grand désordre, d'un joyeux tohu-bohu. Voici la clef de l'inquiétude aztèque : l'ivresse conduit à une régression chaotique !

Sous l'effet de l'*octli*, le corps social éclate et se retrouve régi par la loi de l'individualisation : la multiplicité des ivresses traduit une tendance à l'atomisation. Et l'atomisation quasi infinie provoquée par l'alcool est perçue comme un risque considérable, car l' « ordre » social est une nécessité vitale. Voilà ce que signifie le proverbe aztèque *Ie iuhqui itoch,* « A chacun son lapin ». « Lorsque les ivrognes s'enivrent au pulque, certains pleurent, d'autres crient, d'autres rient, d'autres frappent ceux qu'ils rencontrent... Aussi l'on dit que chaque ivrogne a son lapin particulier [102]. » Les façons de s'enivrer sont au nombre de quatre cents puisqu'il y a mythologiquement quatre cents lapins ; en réalité le nombre 400 est le carré de l'unité de compte (le système de numération est vigésimal) et équivaut mentalement à une multiplicité indéfinie. L'ivresse porte donc en germe la potentialité d'une individualisation totale et une telle perspective était de nature à terroriser les penseurs de la destinée aztèque...

5. De l'exubérance à la contemplation

Pour les Nahua, les deux pôles de « l'opposition » à l'*octli* sont donc la lutte de principe contre une tradition qui n'est pas leur et la crainte des effets atomisants de l'ivresse alcoolique.

100. *Ibid.*, t. I, p. 74 (livre I, chap. 21).
101. *Ibid.*, t. I, p. 364 (livre IV, chap. 36).
102. *Ibid.*, t. II, p. 228 (livre VI, chap. 41, proverbe 57). Voir aussi t. I, p. 324-325 (livre IV, chap. 5).

Pourtant les Aztèques véhiculent dans leur culture originale une très ancienne dévotion pour le vertige. Mais l'abolition de la conscience qu'ils recherchent diffère de l'enivrement au pulque tant par ses manifestations que par la nature des substances utilisées.

L'univers des hallucinogènes

Depuis toujours, selon une habitude qui date peut-être d'avant leur pérégrination, les Nahua se droguent. Ils ne boivent pas d'alcool mais consomment des *hallucinogènes*. On sait que c'est en Sibérie, chez les Ostiak et les Vogoul à l'Ouest, chez les Tchouktchi, les Koriak et les Kamtchadal au Nord-Est, que sont actuellement utilisées les substances psychotropes les plus violentes comme le « fly-agaric », l'amanite tue-mouche, champignon intimement lié au shamanisme. Or les Aztèques sont vraisemblablement issus de ces régions proches du détroit de Behring. Il est donc possible que la consommation d'hallucinogènes relève d'un atavisme ancestral [103].

D'autre part, la terre mexicaine offre à profusion des plantes aux vertus hallucinatoires : presque toutes les familles du règne végétal produisent des espèces sécrétant des alcaloïdes toxiques, et les Mexicains ont toujours largement utilisé les multiples drogues que la nature leur proposait [104]. Ils connaissaient les effets de certaines cactées *(peyotl)*, de certains champignons comme le *Psilocybe* ou le *Conocybe*. Ils employaient pour se droguer des légumineuses du genre *Sophora, Erythrina, Rhynchosia* et *Cytise,* des solanacées *(Datura)*, des menthes et des lythracées *(Salicifolia)*. Ils fumaient même,

103. On objectera que le peuplement de l'Amérique s'étant effectué presque intégralement par le nord et par voie terrestre, pratiquement tout le stock humain américain de la Terre de Feu à l'Alaska est originaire des régions arctiques sibériennes. Alors pourquoi en faire une caractéristique aztèque ? Il s'agit évidemment là d'un gigantesque problème qu'il est impossible de résoudre : nous ignorons totalement ce qui détermine la spécificité d'une civilisation. Mais l'on peut toutefois remarquer que certaines cultures sont plus respectueuses que d'autres de leur tradition originelle. Il semble que ce soit le cas des Aztèques durant leur pérégrination. Parce qu'ils croient être dépositaires d'une mission divine, il y a chez eux — ce qui les distingue de toutes les autres tribus nomades — une surprenante valorisation de leur origine et un grand attachement aux traits initiaux de leur culture. Ils ne firent preuve de syncrétisme qu'une fois installés en terre promise, une fois le destin accompli. Il n'est donc pas impossible que les Aztèques jusqu'au 13e siècle aient vécu d'une façon proche du mode de vie sibérien encore présent dans les esprits.

104. *Cf.* J.-M. Pelt, *Drogues et plantes magiques,* Paris, Horizons de France, 1971, p. 37, « Les hallucinogènes du Mexique ».

comme aujourd'hui les Chontal, une « herbe amère » de la famille du chardon *(Calea zacatechichi)*. Ils savaient également quelle puissance d'ivresse recelait le liseron qu'ils appelaient *coaxihuitl*,« l'herbe-serpent ».

Dans cet univers diffus des hallucinogènes, comment tracer une ligne de démarcation satisfaisante entre les drogues d'origine nahuatl et les plantes autochtones, entre les substances estimées et celles que les Aztèques méprisaient ? Car, si les Mexicains discréditent l'*octli* parce qu'ils lui « préfèrent » certaines plantes psychotropes, il est clair qu'ils ne vénèrent pas indistinctement tous les hallucinogènes...

Les drogues dévalorisées

Une fois installés à Mexico, les Aztèques entrèrent en contact avec les populations mixtèques et mazatèques. Or la région d'Oaxaca et de Teotitlan est un creuset où croissent abondamment les plantes hallucinogènes, comme la *Salvia divinorum*, une menthe psychomimétique, le *Coleus Blumei* et *pumila*, les *Datura*, ou l'*Heimia salicifolia* qui contient de la cryogénine aux effets auditifs...

Mais la « spécialité » suprême en Oaxaca demeure le champignon. En 1957, Roger Heim identifia le fameux *teonanacatl*, le « champignon divin », comme le *Psilocybe mexicana*. L'année suivante, Albert Hofmann isola deux alcaloïdes : une substance à structure chimique inhabituelle, un dérivé indole de la chaîne phosphylatée, la psicybine, et un autre constituant indole plus instable, la psilocine. Sahagún avait déjà mentionné ce curieux cryptogame : « Il y a dans ce pays de petits champignons appelés *teonanacatl* qui poussent sous le foin dans les champs et les landes ; ils sont rebondis et leur pied est haut, mince et cylindrique... Ils enivrent, ils sont médicinaux contre les fièvres et la goutte ; si l'on en mange deux ou trois — pas davantage —, on a des visions et des soulèvements de cœur ; à forte dose, et même en petite quantité, ils portent à la luxure [105]... » Hernández, le médecin de Philippe II d'Espagne, avait décrit ce *teonanacatl* et avait noté : « Ces champignons sont recherchés... pour les fêtes et les banquets ; ils atteignent un prix élevé. Les convives en réclament au cours de veillées qui durent toute la nuit et ces champignons ont une action terrible et terrifiante. Il s'agit d'une espèce de couleur rousse et de saveur assez âpre [106]... » Mais il remarquait aussi qu'un champignon jaune donnait le fou rire et bien d'autres encore des

105. Sahagún, *op. cit.*, t. III, p. 293 (livre XI, chap. 7, § 1).

106. Hernández, cité par R.-E. Schultes, « Le règne végétal et les substances hallucinogènes », *Bulletin des stupéfiants* (O.N.U.), XXI (3), juillet-septembre 1969, p. 13.

visions démentes... De fait, les diverses missions ethnobotaniques qui se sont succédé sur le terrain depuis plus de dix ans ont dénombré plusieurs dizaines de petits champignons dotés de vertus psychotropiques : *Psilocybe aztecorum, zapotecorum, coerulescens ; Conocybe siligineoïdes ; Panaeolus sphinctrinus ; Stropharia cubensis ; Lycoperdon mixtecorum, etc.*[107]

Ces champignons sont utilisés à Mexico à l'époque aztèque[108]. Les informateurs de Sahagún lui ont décrit un banquet où les convives entament le festin en ingurgitant la petite plante hallucinogène. Détail fort important, il s'agit d'un banquet organisé par les *pochteca*, les marchands nouvellement promus dans la hiérarchie sociale... « La première chose que l'on mangeait pendant la fête, écrit le missionnaire, c'étaient de petits champignons noirs qui enivrent, causent des hallucinations et provoquent à la luxure. Ils les mangeaient avant l'aube et buvaient aussi du cacao avant l'aurore. Ils prenaient les petits champignons avec du miel, et quand ils commençaient à se sentir échauffés par leur influence, ils se mettaient à danser ; et quelques-uns chantaient et d'autres pleuraient parce que les champignons les avaient rendus ivres. Certains n'avaient pas envie de chanter ; ils se tenaient assis à leur place et restaient là, plongés dans leurs pensées ; dans leurs hallucinations, les uns se voyaient mourir et pleuraient, d'autres se voyaient mangés par une bête féroce, d'autres s'imaginaient capturer un ennemi à la guerre ; les uns se voyaient riches, certains possesseurs d'un grand nombre d'esclaves. Il y en avait qui, se croyant pris en adultère, se figuraient qu'on leur écrasait la tête pour ce délit. Il y en avait qui se voyaient déjà morts pour quelque larcin. Tous avaient encore mille autres visions. Et lorsque l'ivresse des champignons s'était dissipée, ils s'entretenaient mutuellement de leurs hallucinations[109]... »

Il est frappant de constater que ce tableau ressemble en bien des points à une scène d'enivrement à l'*octli.* Les effets des champignons paraissent tout aussi dissolvants que ceux du pulque. Et derrière la description de la scène, on sent poindre le mépris des nobles aztèques pour ces bourgeois drogués, éparpillés dans leurs comportements grotesques. La distance que manifestent les narrateurs est certainement accentuée par l'aspect « exotique » et importé de la substance hallucinogène, qui a, de surcroît, la faculté d'engendrer des visions à composante érotique !

Nos sources sont plus succinctes en ce qui concerne les *Datura.* Diverses

107. *Cf.* R. Heim et R. G. Wasson, *Les champignons hallucinogènes du Mexique,* Paris, Museum national d'histoire naturelle, 1958.

108. Le *Codex Magliabecchi* (fol. 90) représente un homme s'adonnant en solitaire à la consommation de *nanacatl.* Derrière lui, se tient une divinité à tête de mort.

109. Sahagún, *op. cit.,* t. III, p. 40 (livre IX, chap. 8).

variétés de cette solanacée figurent dans les manuscrits de Badianus et d'Hernández. Les Aztèques possèdent plusieurs noms pour désigner ces plantes stupéfiantes : *nacazul,* qui semble être la corruption d'un vocable plus ancien [110], *toloa* ou *toloatzin,* que les Espagnols transformeront en l'actuel « toloache », *tolohuaxihuitl, nexehuac* et surtout *tlapatli,* mot formé sur la racine de *patli,* nom générique de la drogue [111]. *Datura stramonium, Datura innoxia, Datura ceraticaula, Datura metaloïdes* comptent parmi les espèces les plus employées à l'époque aztèque : toutes contiennent de l'atropine et divers alcaloïdes qui provoquent de violentes narcoses et des troubles de la perception...

Quelle attitude les Aztèques leur réservaient-ils ? Le *tlapatli* est souvent comparé à l'*octli* [112]. Mais avec une petite connotation différente : si le pulque engendre l'ivresse, voire l'ivrognerie, le « toloache », lui, mène à la folie [113]. Cet effet totalement dispersant n'était probablement pas de nature à faire apprécier la plante aux Aztèques qui valorisaient le bon sens et la retenue.

Il est difficile de savoir si les *Datura* appartiennent ou non à l'ancien écosystème chichimèque. L'aire de dispersion des *Datura* non arbustifs s'étend à la totalité du Mexique [114]. Les Nahua ont donc eu la possibilité matérielle d'utiliser le *toloa* durant leur pérégrination. Mais l'ont-ils fait ? Il ne semble pas que cette plante corresponde à ce qu'attendaient les Aztèques d'une drogue...

Aujourd'hui, le mot « toloache » désigne *Datura stramonium* dans tout le Mexique... sauf dans le Nord où les indigènes l'applique au « cincollagas » *(Martynia fragrans)* [115]. Peut-être peut-on y voir un indice ?

J'inclinerais à croire le *toloatzin* associé aux rites agricoles de la strate culturelle indigène. Les Aztèques auraient trouvé ce culte en arrivant dans la vallée de Mexico et l'auraient adopté pour le vider de sa substance. Un vestige lexicologique nous en fournirait la preuve : l'*atolli* est un très banal brouet de maïs qui tient une importante place dans l'alimentation quotidienne aztèque. Or, d'après Rémi Siméon [116], le mot serait composé de *atl,*

110. Les mots *nacazul, nacascolote* désignent encore aujourd'hui au Mexique le datura.

111. Le mexicain actuel compte deux corruptions du mot : *tlapa'* et *tapate.*

112. « Octli es como beleños » (Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 105, livre VI, chap. 14).

113. *Ibid.*, t. II, p. 73 (livre VI, chap. 6).

114. *Cf.* M. Martinez, *Plantas medicinales de México,* Mexico, Botas, 1944, 3ᵉ éd., p. 286-288, « Toloache ».

115. *Cf.* F. J. Santamaria, *Diccionario de mejicanismos,* Mexico, Porrua, 1959, p. 1065.

116. *Cf.* R. Siméon, *Dictionnaire de la langue nahuatl,* Graz, Akademische Druck- u. Verlagsanstalt, 1963, p. 38.

eau, et de *toloa* ! Doit-on comprendre qu'à l'origine l'*atolli* n'était rien d'autre qu'une décoction de *Datura stramonium* ?...

Les drogues chichimèques

Il y a pourtant un groupe de drogues qui paraît incarner la *véritable* tradition du vertige aztèque : ce sont les plantes « chichimèques », celles qui poussent dans les steppes semi-arides du Sud des Etats-Unis et du Nord du Mexique.

Je laisserai de côté les mimosées, le cytise *(Cytisus canariensis)* et le genêt *(Genista canariensis).* Au temps de la pérégrination, les Aztèques ont certainement prisé et fumé les raclures des racines de ces arbustes qui possèdent des vertus stupéfiantes. D'ailleurs, le genêt était une drogue sacrée encore en usage chez les Yaqui il y a quelques années. Mais il est probable que l'ivresse obtenue n'était pas aux yeux des Aztèques d'un effet très important. En tout cas, mis à part de fréquentes allusions à ces plantes dans les textes d'ordre mythologique, nous n'avons guère de renseignements sur les effets et les conséquences de l'absorption de ces substances.

La drogue chichimèque par excellence, c'est le *peyotl.* Jamais plante n'a autant influencé la pensée religieuse et la vie quotidienne d'une tribu ! « Les Teochichimèques avaient une grande connaissance des plantes et des racines, de leurs qualités et de leurs vertus. Ils furent les premiers à découvrir et à mettre en usage la racine appelée *peyotl* qui entrait dans leur consommation à la place de l'*octli*[117]. » Sahagún se trompe partiellement : le *peyotl* n'est pas une racine, mais un tout petit cactus, décrit correctement par Hernández sous le nom de *Peyotl zacatecensis*[118] ; il est aujourd'hui identifié sous le nom scientifique de *Lophophora Williamsii.* Et si les indigènes utilisent l'ensemble de la plante — donc la racine —, c'est de préférence la tête séchée du cactus, riche en alcaloïdes, qu'ils avalent. « Le *peyotl* rappelle la truffe. Il est couvert d'un duvet blanc. Il pousse dans les régions septentrionales du pays. Ceux qui le mangent ou le boivent, voient des choses effrayantes ou risibles. Cette ivresse dure deux ou trois jours, puis disparaît. Cette plante est comme un aliment des Chichimèques ; elles les soutient, leur donne du courage pour le combat, supprime la peur et les préserve de la soif et de la faim. On dit même qu'elle les garde de tout danger[119]. »

Le *peyotl* participe donc de l'aventure journalière des Nahua errants. De

117. Sahagún, *op. cit.*, t. III, p. 192 (livre X, chap. 29, § 2).

118. F. Hernández, *De historia plantarum Novae Hispaniae,* Madrid, Ibarra, 1790.

119. Sahagún, *op. cit.*, t. III, p. 292 (livre XI, chap. 7, § 1).

récentes analyses chimiques ont permis d'isoler quinze alcaloïdes dérivés soit de la B-phénéthylamine, soit de l'isoquinoline simple ; il est probable que tous ces constituants sont biologiquement actifs, mais c'est apparemment la *mescaline* seule qui, selon R.-E. Schultes [120], provoque les hallucinations visuelles...

Une semi-confusion a doté de ce puissant agent psychotrope un arbuste originaire des régions calcaires sèches du Nord du Mexique : la *Sophora secundiflora.* La plante produit en effet des graines rouge foncé que les Français désignent par « haricots rouges » et les Américains par... « mescal beans ». Au Mexique les indigènes les appellent « frijolitos », « frijolillos » ou « colorines ». Ces graines corail ne contiennent pas réellement de mescaline mais un autre alcaloïde, extrêmement puissant, la cytisine. Pourtant ces haricots hallucinogènes apparaissent étroitement liés au complexe du *peyotl.* Ils appartiennent, remarquons-le, à l'aire de dispersion géographique du *Lophophora,* c'est-à-dire précisément la zone chichimèque. On peut concevoir l'évolution du culte du haricot rouge de deux façons : ou bien il a toujours été associé au *peyotl,* ou bien il a été relayé par le culte du cactus.

En effet, le « mescal bean » a été retrouvé dans des sites archéologiques du Sud-Ouest du Texas (1er millénaire avant J.-C.) et du Nord du Mexique (datés au carbone 14 de — 7 500 à + 200). Pour Campbell, « les indices archéologiques suggèrent l'existence d'un culte préhistorique, pour la célébration duquel il se peut qu'on ait utilisé le haricot rouge ».

Au moment de la colonisation des Etats-Unis, presque toutes les tribus du Sud vénèrent le « colorín » : les Apaches, les Comanches, les Wichita, les Kansas, les Kiowa, les Osages, les Pawnee tiennent le haricot pour sacré et lui consacrent de nombreux rites extatiques.

Progressivement, le culte du *peyotl,* moins dangereux, supplante l'ancienne dévotion au « mescal bean ». Mais presque toujours la similitude est grande entre les rites...

Lors de la fête du *peyotl* chez les Indiens Kiowa de l'Oklahoma, le chef de la cérémonie porte un collier de graines de *Sophora secundiflora* [121]. Les Comanches, les Oto et les Tonkawa préparaient jadis un breuvage « rituel » mixte, à base de *peyotl* et de haricots hallucinogènes...

Il était donc prévisible que les Aztèques, issus de ce climat écologique et culturel, insèrent le « colorín » dans leur tradition du vertige. Ils n'y ont

120. On se reportera utilement, en ce qui concerne tous les problèmes des hallucinogènes, à l'article de R.-E. Schultes, « Le règne végétal et les substances hallucinogènes » (3 parties + 1 bibliographie) paru dans le *Bulletin des stupéfiants* (O.N.U.), XXI (3), juillet-septembre 1969, p. 3-16, XXI (4), octobre-décembre 1969, p. 17-30, et XXII (1), janvier-mars 1970, p. 23-53.

121. Le musée botanique de l'université de Harvard (Mass.) en possède un très bel exemplaire.

pas manqué : le haricot rouge trône en bonne place au panthéon des jeux hallucinatoires sous le nom de *patolli* !

Le véritable haricot rouge est la graine de *Sophora secundiflora.* Mais les graines de certaines espèces d'*Erythrina* ou de *Rhynchosia* ressemblent considérablement aux « mescal beans » ; les indigènes les confondent souvent sous le même terme de « colorines ». Elles sont d'ailleurs toutes toxiques et hallucinogènes. Parmi les noms espagnols qui les désignent, retenons la terminologie « frijol grande »[122]. S'appliquant à un « frijolillo », il ne peut s'agir que d'une valorisation morale ! Nous sommes maintenant en mesure d'en comprendre la raison. Seulement, combien de contresens n'ont-ils pas été commis lorsque « frijol grande » a été traduit par « gros haricot » ?

Ce groupe de graines rouges, les Aztèques l'appelaient *patol* ou *patolli*[122], mot encore utilisé dans le Nord du Mexique avec la même destination. Nous avons vu plus haut quelle orientation inédite pouvait donner aux recherches sur le jeu de hasard cette identification scientifique. Nous sommes effectivement en présence d'une substance végétale de toute première importance.

Mais il reste un mystère : le haricot rouge possède un autre nom nahuatl : *tzompantli*[122] ! Le mot, lorsqu'il désigne le « mescal bean », est synonyme de *patolli.* Par ailleurs il a une acception bien différente. Littéralement, c'est le « mur des crânes ». C'est le nom d'un édifice religieux, non loin des grands sanctuaires du *teocalli,* destiné à recevoir les têtes des victimes offertes aux dieux. C'est aussi, plus simplement, le pieu où l'on empalait la tête des sacrifiés... Quel est donc le rapport entre l'hallucinogène et la tête-trophée ? Faut-il chercher dans une troisième voie et sonder l'étymologie ? *Tzontli,* le poil, le cheveu, désigne en langage plus ésotérique le nombre 400 (*centzon* = *ce-n-tzonli* = un-cheveux). *Pantli,* le drapeau, est toujours en pictographie le glyphe du nombre 20. Vingt et quatre cents ne constituent pas des chiffres neutres ; ils figurent l'unité et son carré, la complétion et la multiplicité. Lira-t-on *tzompantli* comme équivalent de « 400.20 » ? Est-ce une évocation de l'infini, qui fait écho à la perte de conscience qu'entraîne l'absorption de la drogue sacrée ? Les éléments de l'énigme sont ici posés. Mais pour l'instant, les Aztèques gardent leur secret.

L'étude des effets du *peyotl* révèle les raisons véritables de la valorisation de cette drogue. « La formule chimique de la mescaline la rapproche des amines sympathomimétiques. La mescaline agit sur les centres optiques du cerveau et transforme les perceptions auditives en impressions lumineuses vivement colorées sous formes de boules ou d'étincelles... Il s'y associe des troubles de l'orientation spatio-temporelle et une certaine fuite des idées.

122. *Cf.* G. Friederici, *op. cit.*, p. 483 ; voir aussi F. J. Santamaria, *Diccionario de mejicanismos, op. cit.*, p. 276, 818, 1152.

Dans un premier stade, la mescaline assure un état de calme et de pondération psychique auquel succèdent des troubles assez proches de ceux que l'on observe dans la schizophrénie [123]. » Richard-Evans Schultes tient des propos semblables : « L'intoxication provoquée par le *peyotl* se caractérise notamment par une succession rapide et changeante de visions kaléidoscopiques aux couleurs d'un brillant indescriptible. Ces hallucinations visuelles s'accompagnent souvent d'hallucinations auditives, gustatives, olfactives et tactiles, et le consommateur éprouve des sensations d'apesanteur, de gigantisme, de dépersonnalisation, de dédoublement du moi, d'altération ou de perte de la faculté de percevoir le temps ; d'autres effets de caractère surnaturel sont normalement enregistrés [124]... » Nous pouvons reconnaître ici la description des « apparitions » et des « oracles » fréquemment reçus par les prêtres aztèques lors de l'errance chichimèque. Il est absolument réel que sous l'effet des « mescal beans » et des « mescal buttons » ils entendaient parler les dieux et voyaient se former sous leurs yeux les images fantastiques de la terre promise... Les émerveillements dus au *peyotl* constituent pour les *Mexica* des visions « historiques », intimement liées à leur pérégrination et à leur installation. A Mexico, ils en gardent un souvenir respectueux.

Mais il y a mieux. Bien que les hallucinations provoquées par ces plantes soient hautement complexes et des plus variables, leur processus est presque toujours identique : l'extase commence par une hypersensibilité et l'apparition de formes géométriques ; puis le sujet voit des scènes et des sujets familiers, suivis de scènes et de sujet inconnus ; après quoi, c'est le vide ou bien quelques éclairs incohérents... En d'autres termes, la personne qui a consommé le *peyotl* ne voit pas n'importe quoi ! L'expérience prouve que les visions, même lorsqu'elles sont absolument fantastiques, s'ordonnent autour de *thèmes mythologiques.* Les études le vérifient aisément, chez les Huichol [125] par exemple. Le cerf, animal mythique par excellence, est au centre de nombreuses visions. De même apparaît presque toujours dans les hallucinations « Kauyumari », le Frère-Aîné, le shaman qui a le premier découvert les secrets de l'univers, le héros-culturel qui a domestiqué le feu... Sans entrer dans les détails, reprenons les caractéristiques principales des visions des Huichol telles qu'elles sont énumérées par Marino Benzi. « Les hallucinations reflètent fidèlement la structure de pensée et les croyances religieuses des Indiens ; elles contiennent toujours un message divin ; le Héros-Culturel y tient un rôle important ; elles exaltent la foi dans l'origine divine

123. Dr Ch. Coury, *La médecine de l'Amérique précolombienne,* Paris, Dacosta, 1969, p. 224.

124. R.-E. Schultes, *loc. cit.*, XXII (1), p. 32.

125. *Cf.* M. Benzi, « Visions des Huichols sous l'effet du peyotl », in *L'hygiène mentale — L'Encéphale,* Doin-Deren, Paris, 1969, n° 3, p. 61-97.

de la tradition. En effet, les shamans, pendant la transe, assistent au déroulement des événements mythologiques qui forment le noyau de la tradition dont ils sont les gardiens. Le *peyotl* est essentiellement un stimulant mystique ; on peut noter l'absence de toute vision de caractère ou de contenu érotique... Disons enfin que chaque vision présente une cohérence et une uniformité notables [126]. » Là réside le motif de l'extraordinaire attrait des Aztèques pour ce type d'ivresse ; le *peyotl* et le *patol* sont liés à la réintégration d'un passé mythico-historique affectivement valorisé, l'épopée des longues marches harassantes sur la plaine divine. Mais ces drogues génèrent de surcroît une grande « pesanteur sociale », créent des forces d'attraction : en réactivant les structures mentales, en revivifiant la tradition culturelle, elles poussent le sujet à réintégrer non seulement le corps social, mais aussi l'origine de la race. La mescaline agit probablement sur la mémoire génétique : la plongée mythologique qu'elle déclenche s'apparente à une véritable quête de la filiation phylogénétique. Le vertige que révèrent les Aztèques prend la forme d'une contemplation mystique, d'une introversion merveilleuse qui aspire l'halluciné au plus profond de la cellule culturelle.

Cas particuliers

Parmi les plantes qui enivrent, Sahagún cite le *coatl xoxouhqui* ou *coatl xihuitl.* Cette herbe donne une graine ronde qui est un hallucinogène fort connu des Mexicains : l'*ololiuhqui.* « Cette graine enivre et rend fou. On la fait boire à ceux auxquels on veut du mal. Cette herbe est médicinale et sa graine, réduite en poudre, est bonne pour la goutte [127]... » Bien que le *coaxihuitl* ait été reproduit dans les planches d'Hernández [128], il fut pris, bien à tort, pour une solanée du genre stramoine. C'est en réalité une convolvulacée, identifiée en 1940 par Weitlaner et par Schultes sous le nom de *Rivea corymbosa.* Le terme *ololiuhqui* s'applique également aux graines brunes d'une espèce très proche, un petit liseron très coloré, l'*Ipomea violacea.*

Ruiz de Alarcon, qui écrit en 1629, cite la plante et parle de son utilisation comme drogue divinatoire. Elle est pourtant tenue pour néfaste : ce sont les sorciers malfaisants qui s'en servent pour jeter de mauvais sorts. Les Aztèques ne semblent pas avoir associé l'*ololiuhqui* à la transe mystique. Ils la tiennent pour suspecte.

Ils ont d'ailleurs raison. Les analyses faites en laboratoire ont, en leur

126. *Ibid.*, p. 97.
127. Sahagún, *op. cit.*, t. III, p. 292 (livre XI, chap. 7).
128. F. Hernández, *Rerum medicarum Novae Hispaniae thesaurus,* Rome, 1651, chap. XIV.

temps, provoqué des surprises : *Rivea corymbosa* contient en effet des dérivés de l'acide lysergique, le puissant agent hallucinogène de l'ergot de seigle. Parmi ces alcaloïdes toxiques figurent l'ergine, l'iso-ergine, la chanoclavine et quelques autres qui donnent par demi-synthèse, le lysergamide ou L.S.D. 25 (diethylamine de l'acide lysergique)... Ainsi, sous le couvert d'un insignifiant liseron, se dissimulait l'hallucinogène dépersonnalisant le plus actif que nous connaissons !

Il est pensable que ce soit précisément à cause de cet aspect dépersonnalisant que l'*ololiuhqui* ait été utilisé par les Aztèques pour anesthésier certaines de leurs victimes avant de les sacrifier.

Une grand nombre de plantes hallucinogènes utilisées à l'époque aztèque restent encore non identifiées. Tel est le cas du *pipiltzintli* qui revient souvent dans les textes. Le *pachtli*, ce parasite arboricole, qui revêt une grande importance dans le rituel religieux, a probablement des vertus narcotiques. Parmi les fleurs, dont les Aztèques font une immense consommation, certaines renferment sans aucun doute des qualités stupéfiantes qui nous échappent, mais qui n'étaient pas inconnues des indigènes...

Les ethnobotanistes n'ont toujours pas trouvé l'identité scientifique du *mixitl*, quelquefois transcrit *omiztli* ou *omizitl*. Sahagún, qui en parle souvent, le décrit comme une « herbe petite, étalée et verte ; elle a des graines, elle n'est pas comestible ; elle provoque des vomissements, irrite la gorge et la langue. Si on l'absorbe, elle n'a pas mauvais goût, mais elle enlève toutes les forces du corps : si celui qui la mange a les yeux ouverts, il ne peut plus les fermer, et s'il les a fermés, il ne peut plus les rouvrir ; s'il se tient droit, il ne peut plus se courber, ni se baisser ; et il perd la parole [129] ».

Cette description évoque un état de prostration contemplative qui semble appartenir à la tradition des drogues proprement aztèques. Les Nahua détestent l'exubérance et la dépense ataxique de l'énergie corporelle. Ils leur préfèrent un vertige plus méditatif où toutes les forces humaines sont concentrées vers l'intérieur de l'être, canalisées vers l'origine des perceptions. La véritable extase n'est pas pour eux l'abolition hystérique de la conscience quotidienne, mais la descente dans les tréfonds secrets des structures mentales, organiques et cosmiques.

6. L'AMPHIBOLOGIE DU VERTIGE : INTERPRÉTATION MYTHOLOGIQUE

J'ai voulu montrer que l'ivresse aztèque ne se réduisait pas à un monisme. Le vertige, dans cette société hétérogène et complexe, oscille entre deux pôles : une extériorisation débridée, sonore et gesticulatrice et une pondéra-

129. Sahagún, *op. cit.*, t. III, p. 292 (livre XI, chap. 7).

tion tranquille, totalement concentrée sur elle-même. D'un côté on chante, on crie et on danse ; de l'autre on se replie dans les méandres étirés de sa conscience. La nature des substances utilisées focalise cette opposition : la drogue autochtone, l'alcool de l'*octli,* possède des vertus dissolvantes ; les stupéfiants chichimèques, le *peyotl,* le *patol* ou le *mixitl* ont des effets contemplatifs et gravitationnels...

Cette dualité a une illustration mythologique : le nord et le sud forment le fléau de la balance, le chiffre 400, l'élément pivot.

Les quatre cents lapins

Nous savons que le lapin est le signe de la lune et de la strate culturelle autochtone. Dans ce cadre, il est associé au pulque, aux fêtes paysannes et aux beuveries qui sont les vestiges d'anciens rites orgiaques agricoles. Cet *octli* est incarné par quatre cents dieux : les fameux *Centzon Totochtin,* les « quatre cents lapins ». Or le lapin, en tant que signe du *tonalpoualli,* est l'un des quatre « porteurs d'année ». En effet, l'année solaire, moins les *nemontemi*, compte trois cent soixante jours, chiffre exactement divisible par vingt qui est le nombre des signes rituels. Le premier des jours épagomènes est donc affecté du même signe que l'année passée. Mais il y a cinq jours intercalaires. Le signe de l'année suivante sera donc décalé de cinq rangs par rapport à celui de la première année. Au bout de quatre ans, le décalage sera de vingt rangs : on retombera sur le signe initial. Seuls, donc, quatre signes pouvaient marquer le début d'une année. Les cinquante-deux ans du cycle rituel se répartissaient alors en quatre séries de treize, désignées par les signes *acatl*, roseau, *tecpatl*, silex, *calli,* maison et *tochtli*, lapin. Mais, chose notoire, ces quatre séries se distribuaient selon les quatre points cardinaux. *Acatl* affectait l'est, *tecpatl*, le nord, *calli,* l'ouest et *tochtli,* le sud. Je voudrais m'arrêter un instant sur cette rose des vents mythologiques. Car une question se pose. *Tochtli*, signe dévalorisé du lapin et du pulque, va-t-il « contaminer » l'espace sur lequel il règne ?

Les quatre cents Mimixcoa

En réalité, le signe *tochtli* doit être analysé dans un jeu de miroir. Il se trouve face au nord, à la fois en opposition et en filiation, en écho et en contrepoint. L'axe nord-sud définit le sens du vertige ; les deux directions en sont une image polarisée...

Le point septentrional est le plus facile à apprécier : les Aztèques le chargent d'une inconditionnelle valorisation. Le Nord symbolise l'Origine. Non

seulement l'origine des sept tribus nahua légendaires, mais aussi l'origine de toute création. Les traditions rapportent que le couple primordial *Ometecutli* et *Omeciuatl,* « seigneur-deux » et « dame-deux »[130], aurait engendré un couteau sacrificiel, le *tecpatl,* qui est justement le signe du nord. Ce silex en tombant dans les plaines septentrionales aurait à son tour donné naissance à 4 × 400 dieux, c'est-à-dire à une infinité de divinités réparties aux quatre coins du monde.

Les quatre cents dieux du nord sont les *Mimixcoa. Mixcoatl* signifie « serpent de nuages » (*mixtli* = nuage) et les quatre cents serpents de nuages symbolisent les constellations septentrionales, ces étoiles familières aux Aztèques qui les observaient lors de leur déambulation dans les plaines du Nord. A leur tête, le très vieil *Iztacmixcoatl,* « le serpent de nuages blanc », la Voie lactée. Il est d'ailleurs fascinant de constater que les savants astronomes-prêtres aztèques placent du même côté le symbole de la Création et la Voie lactée, galaxie dont effectivement la terre est issue !

Pourtant, il ne s'agit là que d'une première signification : car rien n'est jamais univoque dans la pensée et l'expression nahuatl. *Mixcoatl* se décompose en *mixtli-coatl.* Mais, la première règle de formation des noms composés est ainsi énoncée par Jean Rose : « Lorsqu'un substantif entre en composition, s'il n'est pas en position finale, il perd le suffixe qui le caractérise (-tl, -tli, -in). Il arrive que la voyelle précédant le suffixe se perde aussi.

Exemples : *teocalli,* temple, de *teotl,* dieu et *calli,* maison
cuaunauac, près des arbres, de *cuauitl,* arbre et *nauac,* près de[131]. »

Rien ne s'oppose donc à ce que *mixcoatl* vienne de *mixitl*[132], « herbe hallucinogène », et *coatl,* « serpent ». Il vaudrait d'ailleurs mieux dire que *mixcoatl* désigne à la fois et simultanément le serpent de nuages et le serpent-hallucinogène. Il n'est point surprenant de trouver une drogue chichimèque associée au nord. Et peut-être le lien entre le nuage et le stupéfiant n'est-il pas aussi incongru qu'il le paraît au premier abord... Il est possible que l'herbe-*mixitl* ait été consommée sous forme de cigares, ou mêlée à du tabac dans des calumets : *mixtli* désignerait alors le nuage de fumée. Peut-être le concept fait-il allusion aux nuages mentaux qui obscurcissent l'esprit des hallucinés ! En français, l'idée d'une conscience nébuleuse liée au vertige se définit métaphoriquement par rapport au phénomène météorique. Mais les Aztèques procédaient peut-être à la démarche inverse : ces serpents de

130. Remarquons que les Aztèques ne pensent pas l'origine en termes d'unité ; la totalité originelle est déjà dyade et chacun des deux principes se dédouble à l'intérieur de lui-même. L'origine est toujours-déjà perdue.

131. J. Rose, *op. cit.*, p. 10.

132. *Mixitl* = herbe qui trouble le cerveau (R. Siméon, *op. cit.*, p. 248).

nuages n'étaient-ils pas la concrétisation figurative de leurs visions ? « Les *Mimixcoa* sont les êtres mythiques du ciel septentrional, tantôt étoiles, tantôt démons indistincts qui errent parmi les cactus[133]. » Ces éclairs fugitifs qui s'allument sur le *teotlalli* font penser aux illuminations brillantes qui dilatent le cerveau des shamans en extase...

Les Aztèques, incontestablement, valorisent un certain vertige : celui qui est lié aux drogues du Nord et à l'époque de la migration. Mythologiquement, le *Mimixcoa intlalpan,* « la plaine des constellations septentrionales », la plaine des visions sacrées, symbolise l'origine, mais aussi la réintégration de l'origine. Car *Mictlampa,* « le côté de la mort », est l'autre nom du nord ; l'enfer gît sous la plaine divine : la boucle est ainsi bouclée. C'est dans la somnolence léthargique de l'hallucination que s'effectue la remontée aux sources de toute génération.

Les quatre cents Uitznahua

Le sud, de son côté, apparaît à la fois en correspondance avec le nord et en état d'infériorité... Les quatre cents *Mimixcoa* ont leur pendant exact : les quatre cents *Uitznahua.* Dans la même ligne de pensée, ils incarnent les constellations méridionales. Le sud est désigné en nahuatl par le mot *Uitztlampa,* « le côté des épines » (*uitztli* = épine) ; certains y ont vu une allusion à la maigre végétation xérophile de la « marche » de *Xoconochco* : cette région côtière du Pacifique, la plus au sud de l'empire aztèque, est en effet balayée par des vents desséchants et seules y poussent « des figues de Barbarie aigres », selon l'étymologie même du mot. Mais il peut en être autrement.

Les dieux *Uitznahua,* « ceux qui sont près des épines », se situent bien au midi. Mais tout dépend du point de référence pris pour centre d'orientation. Je ne pense pas que les Aztèques se repèrent par rapport à la situation de Mexico, où ils ne s'établirent que tardivement. Le centre de l'univers reste toujours pour eux *Chicomoztoc* que l'on peut situer approximativement dans le triangle Torréon-Saltillo-Zacatecas. Le nord, dans ces conditions, correspond au Sud-Ouest américain et le sud... à la vallée de Mexico.

L'histoire mythologique des quatre cents *Uitznahua* nous le confirme. La vieille divinité du chaos primordial, la déesse tellurique *Coatlicue,* « celle qui a une jupe de serpents », avait enfanté *Coyolxauhqui* et *Centzon Uitznahua,* les Ténèbres et les quatre cents Méridionaux. Elle se promenait un jour dans la sierra Coatepec, « la montagne aux serpents » : là, elle reçut une balle de plumes dans son sein et tomba enceinte. Ses enfants se fâchè-

133. J. Soustelle, *La pensée cosmologique..., op. cit.*, p. 60.

rent, faisant valoir la honte d'une grossesse, illicite parce qu'anormale. Ils entreprirent de tuer leur mère pour venger leur honneur. Mais l'enfant qu'elle portait la rassura... *Uitzilopochtli* sortit coryste du ventre de *Coatlicue* et, armé de son *xiuhcoatl*, son « serpent de feu », il tua sa sœur et ses frères... Dans ce mythe, idéologie et cosmologie se confondent, mais la signification est évidente : avant l'arrivée des Aztèques au Mexique, l'ère des cultures aborigènes est une époque d'obscurantisme. Le sud incarné par les *Uitznahua* désigne manifestement la première couche de population autochtone fixée sur le Plateau central. Puis, comme par miracle, surgissent les Aztèques : la victoire de *Uitzilopochtli* symbolise non seulement la prééminence du soleil sur les ténèbres et les astres, mais surtout la suprématie des nouveaux venus sur les anciens occupants. D'ailleurs la filiation des deux strates culturelles est soigneusement différenciée : *Coatlicue* est mère des premiers habitants de Mexico ; elle est « vierge-mère » lorsqu'elle conçoit la race aztèque.

Le sud, lié au signe *tochtli,* caractérise donc la civilisation agricole et sédentaire qui préexiste à Mexico. La seule ambiguïté, dans cette interprétation, vient du mot *Uitzilopochtli* : le nom du dieu tribal aztèque signifie littéralement « colibri-gauche ». Or, la gauche envisagée ici est celle du soleil et la gauche du soleil, c'est le sud. En effet l'astre se lève à l'est, regarde l'ouest et se trouve avoir le nord à sa droite et le sud à sa gauche. Comment donc expliquer que *Uitzilopochtli,* « l'oiseau-mouche du sud », puisse tuer les *Uitznahua,* eux-mêmes situés au sud ? Si le sud est dévalorisé, comment comprendre que les Aztèques aient attribué à leur divinité principale cette direction de l'univers ? Une telle interrogation n'a pas lieu de conduire à une palinodie. Mais il existe assurément une ambiguïté bien difficile à clarifier.

Pourtant, le mystère a une clef. Le problème vient de ce que le sud reçoit plusieurs valorisations dans le temps. Lors de la pérégrination, les Aztèques sont en marche vers la terre promise, qu'ils situent au sud, près du soleil au zénith. Le pôle méridional les attire et les fascine : à cette époque le nom de *Uitzilopochtli* est justifié puisqu'il guide les migrants dans leur marche vers les régions subtropicales. Ce n'est qu'une fois les Aztèques installés à Mexico que *Tlacaelel* et son entourage recomposent la mythologie et l'idéologie : à ce moment-là, les dirigeants mexicains libèrent leur esprit contempteur à l'égard des populations aborigènes ; mais le sud reste toujours la région de Mexico. La capitale nahuatl a été édifiée sur les terres du soleil, aux limites des zones méridionales : et c'est bien parce qu'ils se veulent les fils du soleil que les Aztèques poursuivent de leur vindicte ceux qui avaient osé occuper avant eux cette terre sacrée du sud.

Face aux constellations septentrionales, les « mythologues » aztèques placent donc les quatre cents Méridionaux. Mais pour déterminer le sens de

cet antagonisme, ils insèrent dans le nom des divinités représentatrices une allusion à un type de drogue bien déterminé. Car les Aztèques définissent une culture par la nature du vertige qu'elle vénère. Au *mixitl* chichimèque, nous trouvons sans surprise opposé... l'*octli* ! *Uitztli* désigne en effet l'épine de maguey qui sert aux scarifications pénitentielles. La connotation du mot évoque nécessairement l'agave. Mais surtout *uitztli* s'applique expressément à l'*octli* : le terme s'emploie pour parler du pulque nouveau ; l'*octli,* alors riche en acide carbonique, possède une saveur... piquante qui lui vaut son nom ! Les *Uitznahua,* « les méridionaux », sont aussi « ceux de l'*octli* nouveau ».

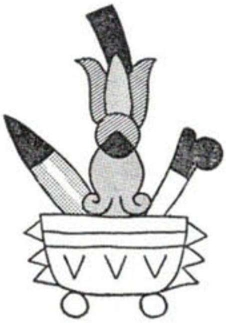
Pour formaliser l'amphibologie du vertige, les Aztèques ont eu recours de part et d'autre à des « essaims d'images » où les divinités de l'ivresse ont reçu une valorisation astrale.

L'étude précédente permet, je crois, de reconstituer la démarche de pensée des Aztèques qui se sont attachés, au cours du 15ᵉ siècle, à réécrire l'histoire de leur tribu et des peuplades environnantes.

Les *Centzon Uitznahua* associés aux traditions vernaculaires, au sud et au pulque, donc au lapin, m'apparaissent à bien des égards comme un doublet des *Centzon Totochtin.* Mais une différence fondamentale affecte les *Uitznahua,* où l'on sent bien *l'esprit* de la « Réforme » instaurée par *Tlacaelel* : ils sont une version *astrale* des lapins telluriques. Quand ils ne peuvent pas imposer leurs dieux, les envahisseurs nahua remodèlent ceux des populations sédentaires : leur arme magique est alors la « stellarisation » qui recrée à l'image de leurs dieux astraux les divinités agricoles. C'est ainsi que *Quetzalcoatl,* dieu agraire à l'origine, fut métamorphosé en Vénus, la planète du matin, et que le vieux jaguar olmèque fut associé au ciel nocturne et à *Tezcatlipoca* dont il devint le *nahualli,* le déguisement... Le lapin a eu beau détaler dans les champs d'agaves, il n'a pas échappé à l'astralisation. Les Aztèques ont placé *Tochtli* face au Serpent de Nuages ; et ils ont insidieusement donné à *Mixcoatl* une flèche *tziuaquimitl* et une gibecière *matlauacalli,* avec ordre de le pourchasser.

CHAPITRE II

Le jeu létal



I. LA CONSCIENCE DE L'ENTROPIE

Jamais civilisation ne fut plus anxieuse du destin de l'univers. L'instabilité, la mort et l'échéance du cataclysme ne cessent de hanter les visions des Aztèques. Ils semblent éprouver physiquement, presque physiologiquement la déperdition d'énergie qui affecte notre monde...

S'agit-il seulement d'une fantaisie du hasard qui distribue aux cultures leurs traits caractéristiques ? Je ne le pense pas. Ce n'est pas non plus un hasard que la première théorie économique ait été la physiocratie. L'agriculture est en effet la seule activité de production qui soit virtuellement négentropique...

Autour d'une population sédentaire et agricole, sachant profiter des richesses de la terre, règne une certaine stabilité énergétique. Il est dans ce cas normal que les esprits ne ressentent point comme obsession le phénomène entropique.

Mais pour les Aztèques, nomades et chasseurs, le problème se présente différemment : l'incertitude de la pérégrination, les jeûnes forcés, les marches harassantes les avaient certainement sensibilisés au danger que recèle la dépense des forces. Leur errance dans les terres arides du Nord devait les laisser certains soirs dans la torpeur hagarde de l'épuisement. Les drogues qu'ils consommaient alors, en élargissant le champ de leurs perceptions, devaient ouvrir devant leurs yeux un gouffre béant où se reflétait, gigantesque, l'image follement agrandie de leur fatigue. Dans le tourbillon de ce vertige viscéral, peut-être se sentaient-ils atteints par la métastase de l'usure cosmique ?

Ces souvenirs ont en tout cas profondément marqué leurs conceptions religieuses, leur mythologie, mais aussi leur vie quotidienne. Les Aztèques manifestent sans cesse dans l'organisation de leurs activités, dans leurs rites, dans leur savoir-vivre, dans leurs menues occupations ménagères, une conscience de l'entropie naturelle d'une particulière acuité.

1. L'ENTROPIE NATURELLE

Cette évocation veut aider à clarifier le cadre général de la compréhension du jeu.

Les Aztèques n'ont pas, comme nous, d'instruments scientifiques pour effectuer la mesure de l'entropie, mais nul doute qu'ils savent en apprécier le degré avec précision : ils ont consigné, dans leurs mythes, leurs connaissances à cet égard.

Quatre soleils ont précédé leur ère : celui qui les éclaire, *Ollin*, est donc le cinquième. Nous savons comment le chiffre 5 contient en lui-même l'idée de dépassement et de rupture ; l'univers est destiné à disparaître, comme les mondes qui ont existé auparavant... en raison de l'inévitable dégradation énergétique métaphoriquement nommée *ollin.* Plutôt que d'insister sur la mythologie et le rituel qui traduisent l'entropie, j'aimerais montrer comment les Aztèques ont élaboré une *économie domestique* destinée à parer au maximum les effets néfastes de la fuite des énergies...

Si l'on consulte quelque *ueuetlatolli,* quelque recueil de préceptes de bonne conduite, il est frappant de voir à quel point sont valorisées la mesure et la retenue[1]. Toute action physique doit s'appliquer à produire une efficacité optimale : tout se passe comme si chaque effort était dosé en fonction d'un seuil de rendement, alliant un minimum de dépense au plus satisfaisant résultat. Voici par exemple ce qu'un père disait à son fils : « Quand tu iras par la rue et les chemins, tu dois faire en sorte de marcher avec calme, sans te presser et sans trop de lenteur, mais avec honnêteté et gravité... Il convient que tu parles avec beaucoup de calme, ne parle pas avec trouble et précipitation ; n'élève pas la voix... prends un ton modéré, ni trop bas, ni trop haut... Sois bien avisé, mon fils : ne mange pas trop, ni le matin, ni le soir ; sois tempérant à ton déjeuner et à ton dîner... A table, fais preuve de réserve : ne mange pas trop vite ni avec une désinvolture excessive... mange posément et bois modérément[2]. » « Dans ta jeunesse, éloigne-toi des délices charnelles et ne les désire en aucune façon... Lorsque

1. *Cf.* A. M. Garibay K., *Historia de la literatura nahuatl,* Mexico, Porrua, 1953-1954, p. 415 *sq.*
2. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 147-149 (livre VI, chap. 22).

tu auras pris femme à l'âge convenable veille à ne pas te donner à elle avec excès parce que tu te ruinerais... Ne fais pas le fou avec ta femme et sois modéré dans l'acte d'amour... Sache que tu te tues par les débordements de sensualité [3]... » Il s'agit là d'une grande règle de vie : tout effort se doit d'être compensé par un repos. N'oublions pas qu'à cet effet, tous les huit ans, les Aztèques fêtaient le repos de la farine, le jour *Atamalqualiztli,* en mangeant des tamales à l'eau : car la farine de maïs, aussi, se fatigue à force d'être cuisinée.

Parmi les hantises aztèques, il y a celle de la présomption et de l'orgueil, celle de la colère, celle des cris et de la gesticulation... Mais les Mexicains craignent surtout la dilapidation et le gaspillage. « Mes fils, disait le roi à ses enfants, surtout ne perdez pas le temps que les dieux vous ont donné en ce monde ; ne perdez ni un jour, ni une nuit, car le temps nous est aussi vital que la nourriture pour le corps... Occupez-vous de choses utiles tous les jours et toutes les nuits. Ne laissez pas le temps s'enfuir pour rien [4]. »

Dans cette perspective implicite d'économie généralisée, les gestes les plus anodins prennent leur sens véritable : sous le couvert de la bienséance, certains actes traduisent une obligation morale et... physique. Rien ne doit se perdre : aussi est-il naturel pour les Aztèques d'emporter les restes à la fin d'un banquet, fût-ce un festin royal ! Les convives n'hésitaient pas à se rendre à l'invitation avec les ustensiles destinés à cet usage... D'ailleurs, cette pratique persiste encore de nos jours dans le Mexique indien.

Ces thèmes de la retenue, de la prudence, du repos régulier, de l'économie constituent l'armature des principes moraux et des vertus sociales aztèques. Il s'y en ajoute toutefois un autre : l'ordre qu'à tous les niveaux les Mexicains valorisent. La bonne maîtresse de maison veille à ce que sa demeure soit bien balayée et bien rangée [5]. L'empereur, lorsqu'il demande des grâces aux dieux, les adjure de conserver l'ordre, l'équilibre et l'harmonie dans la société [6]. Réciproquement, étaient tenus dans la plus grande suspicion les gens désordonnés, les chahuteurs, les dépensiers, les fantaisistes et les indisciplinés.

Tout cela s'explique en vertu de lois physiques. Il est en effet curieux de constater que l'éthique en usage à Mexico préconise d'une façon générale des « attitudes froides » : pondération, contrôle de soi, calme, tranquillité... La morale réprouve en conséquence l'effervescence, le trouble, la précipitation, les débordements affectifs, bref, tout ce qui caractérise les tempéraments et les comportements « chauds ».

3. *Ibid.*, p. 144-145.
4. *Ibid.*, p. 125 (livre VI, chap. 17).
5. *Cf. ibid.*, t. II, p. 79 (livre VI, chap. 7).
6. *Cf. ibid.*, par exemple livre VI, chap. 9.

Tout se passe comme si les Aztèques connaissaient la loi physique : « A une augmentation de la température T, correspond en général une augmentation du désordre d'un système et par conséquent, de son entropie. » Car il existe un lien effectif entre la chaleur, l'ataxie et la déperdition d'énergie.

Dans la mesure où les Nahua font de leur grande règle de survie la lutte pour la conservation de toutes les énergies, la plus parfaite logique les amène à prohiber tous les actes qui consument inutilement des forces vitales, tous les gestes qui libèrent une énergie disproportionnée à l'effet désiré, toutes les manifestations qui tendent à menacer, même indirectement, l'ordonnance et la cohésion de la société. Car pour eux, toute société est un microcosme, un organisme vivant à l'image du cosmos tout entier...

2. L'ENTROPIE LUDIQUE

Un jeu est un jeu. Il est occasion de dépense pure... Il ne sert à rien... Aussi apparaît-il comme scandaleux pour la pensée aztèque. Parce que l'économie est contre la dépense, la société est contre le jeu : elle sent bien le danger que représente le gaspillage ludique ; elle ne peut admettre cette incontrôlable brèche ouverte au flanc du principe de rétention des énergies...

Les dirigeants de l'empire mexicain, experts dans les techniques de contrôle, n'ont guère l'habitude de défendre *ex abrupto* telle ou telle activité perçue comme néfaste pour le bien commun. Ils usent de procédés plus subtils et plus efficaces. L'interdit ajoute de la délectation au jeu. Il eût été incitateur de le prohiber...

Par l'intermédiaire du *tonalpoualli*, les prêtres vont avoir mission de jeter le trouble dans les esprits : le jeu sera réprouvé indirectement. Et de fait, le signe *xochitl* est porteur de germes malsains, propres à décourager les amateurs potentiels. Sans être définitivement néfaste, ce *tonalli* fait courir un risque considérable à celui qu'il affecte. « Le septième jour de la treizaine *ce-ocelotl* s'appelait *xochitl*... Il était honoré par les peintres et les brodeuses... On prétendait que ce signe était infortuné et que si quelque femme rompait le jeûne qu'il imposait, elle devenait, parce qu'elle le méritait, mauvaise femme et prostituée. On disait aussi que les tisserandes avaient presque toutes des maladies vénériennes que leur avait transmises *Xochiquetzal*, la déesse qui était à l'origine de leur activité [7]... » Quant aux journées de la treizaine *ce-xochitl*, « elles passaient toutes pour malheureuses. Cependant, on les disait aussi indifférentes. Quiconque naissait sous ce signe, fût-il noble ou plébéien, serait bouffon, plaisant et diseur de bons mots... Il serait heureux sous ce signe s'il y mêlait de la dévotion. Mais s'il venait à éprouver du

7. *Ibid.*, t. I, p. 321 (livre IV, chap. 2).

mépris pour ce signe, oh, certes, il pourrait vivre en étant chanteur ou artisan, mais il deviendrait orgueilleux, dédaigneux, présomptueux... Il n'aura de respect pour personne, il parlera avec superbe et arrogance. Tout le monde le prendra pour un esprit troublé et un abandonné des dieux... tout le monde le méprisera. Quant à lui, se voyant l'objet d'une répulsion générale, pris de peine et d'angoisse, il tombera malade. Et il deviendra pauvre, solitaire, oublié de tous ; il voudra mourir, quitter cette vie... Tout ce qu'il possédait fondra comme le sel dans l'eau ; il finira par mourir dans la pauvreté et laissera à peine de quoi payer ses funérailles [8]... »

Si c'est une femme qui naissait sous le signe du jeu, elle n'avait pas un sort beaucoup plus heureux : « On disait qu'elle serait bonne ouvrière... si elle se comportait avec dévotion pour son signe et si elle faisait pénitence... Si elle manquait à ce devoir, son *tonalli* lui deviendrait contraire : elle vivrait pauvre, délaissée de tout le monde ; elle ferait le commerce de son corps et se vendrait publiquement. Et l'on disait que tout cela arrivait à cause du signe sous lequel elle était née, qui peut porter au bien comme au mal [9]. »

L'une des règles essentielles de la lecture des signes par les *tonalpouhque* est de ménager un équilibre théorique entre la tendance néfaste et la tendance propice ; même lorsque le signe est excessivement mauvais, une échappatoire se dessine ; à force de pénitences, il est toujours possible de faire pencher la balance de son côté. Pourtant, dans la façon de présenter le sort, les prêtres trichaient largement : les dés étaient pipés, le jeu, faussé. Tout le monde savait par exemple que le signe *xochitl* menait *nécessairement* à la misère, physique et psychologique, et qu'il induisait un déterminisme de la chute...

Les dirigeants aztèques ne rataient jamais l'occasion de souligner, dans un dessein éminemment dissuasif, les méfaits du penchant ludique. Les joueurs sont toujours malheureux, ils finissent toujours par se vendre comme esclaves ; ils n'ont ni famille, ni amis et l'isolement social était ressenti comme une « punition » très dure, une épreuve un peu comparable à l'ostracisme dans la cité grecque.

Très rares étaient les signes fondamentalement mauvais. *Calli,* signe du déclin, compte pourtant parmi ceux-ci. La description de la fortune associée à ce *tonalli* nous permet de nous faire une idée de ce que les Aztèques considéraient comme le pire destin : « Si l'homme né sous ce signe ne finissait pas comme captif, comme adultère ou comme esclave, il vivrait triste et désabusé : il serait voleur et bandit de grands chemins, il pillerait les maisons, il détrousserait les gens dans la rue et serait un joueur invétéré. Il ne vivrait que dans une luxure dangereuse, s'adonnerait immodérément aux

8. *Ibid.*, p. 328 (livre IV, chap. 7).
9. *Ibid.*, p. 329.

jeux de balle et aux jeux de ' hasard '. Il jouerait continuellement [*Much quimotequitia in ollin, in patolli, papatoa, oollama*]. Il perdrait tout au jeu ; il tricherait, mais en vain. Il volerait même son père et sa mère pour jouer leurs biens, mais il perdrait tout et se retrouverait nu... Il lui serait impossible d'échapper à son mauvais sort[10]. »

Symbole de la déchéance, le joueur jouit décidément d'une fort mauvaise image de marque. Le jeu est au rang des vices les plus récriés : « Les hommes vivant en concubinage, les voleurs, les adultères, les joueurs et les ivrognes, tous ces gens-là étaient tenus pour maculés et entachés de vices[11]. » Une telle conception traduit à la fois la crainte qu'éprouve la société pour le jeu et sa volonté de décourager par avance les velléités ludiques individuelles.

Certes, le jeu est d'autant plus suspect qu'il constitue une activité marginale — et l'on sait l'aversion des Aztèques pour les non-intégrés et les non-conformistes. Mais c'est surtout son aspect « dépense gratuite » qui devait offusquer et inquiéter les Mexicains : le jeu implique effectivement un accroissement notable de l'entropie du système social.

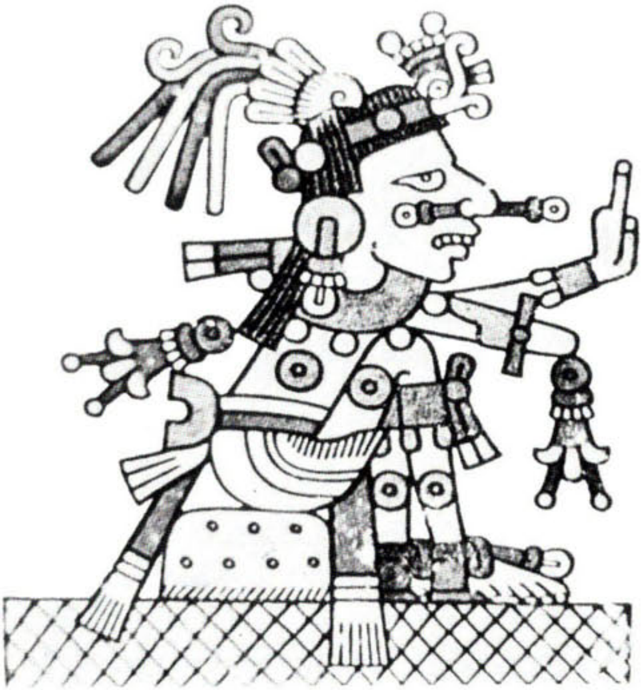
Il est frappant de constater qu'une grande partie du lexique du jeu s'énonce en termes de repos. La langue nahuatl n'a aucun mot pour dire « jouer » ; elle possède un seul vocable pour évoquer les jeux de « hasard » et cinq ou six verbes s'appliquant aux jeux de balle... En revanche, elle compte plusieurs dizaines de syntagmes gravitant autour de l'idée de détente, de calme, de passe-temps, de distraction et connotant tous la notion de *passivité.*

Il en faut se rendre à l'évidence : le plaisir n'est jamais, comme dans notre société, lié à un jeu actif entraînant une fatigue physique. La catégorie aztèque du « plaisir » se rapprocherait plutôt de notre concept de « loisir-détente ». La distraction au 15ᵉ siècle à Mexico obéit au principe d'économie ; toute dépense étant inadmissible, le salut du jeu réside dans l'oisiveté. Ou, en tout cas, dans une certaine nonchalance paisible et décontractée, qui épargne tout effort, ou mieux, qui a pour vertu de réparer les forces...

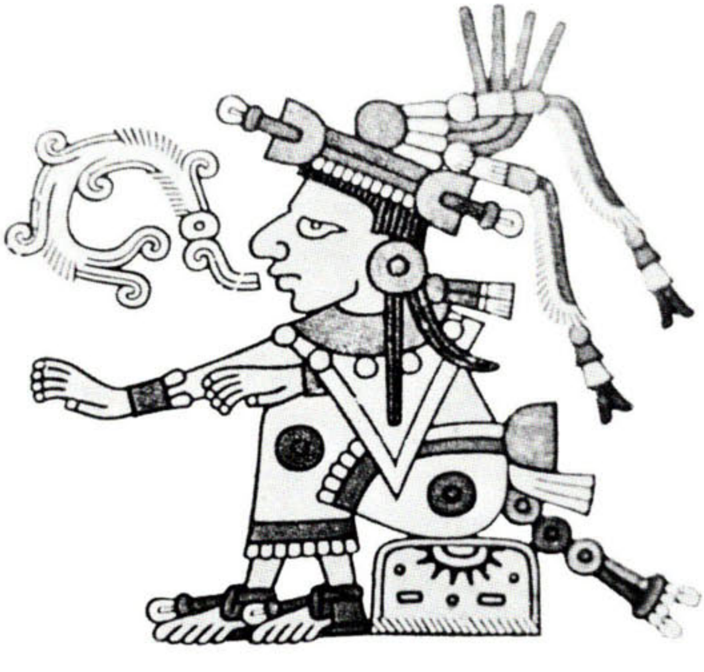
Il n'est donc guère étonnant de trouver parmi les distractions favorites des Aztèques les calmes déambulations sur les chaussées de la ville et les promenades contemplatives dans les jardins botaniques où abondaient les essences rares et les parterres aux fleurs multicolores.

Car, pour les Aztèques, la récréation doit toujours être une re-création : jamais un jeu d'accent ne s'est chargé d'une plus profonde signification.

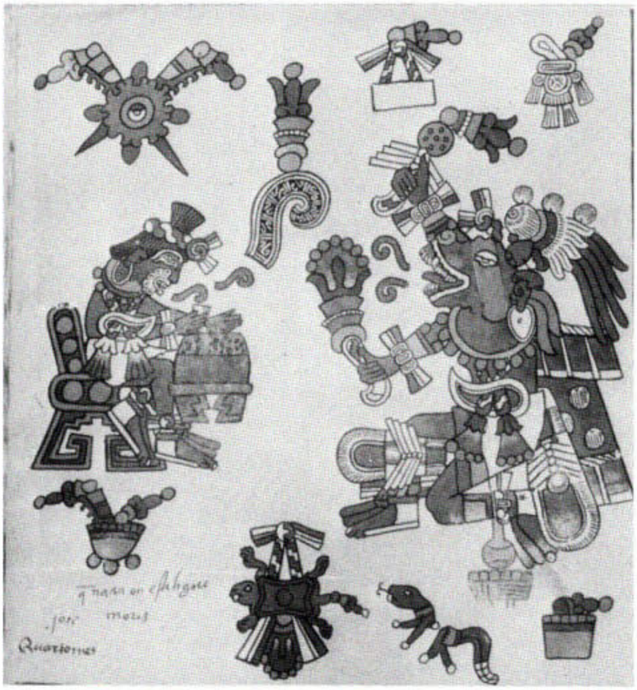
10. *Florentine Codex*, part V et VI, p. 93-94 (livre IV, chap. 27).
11. Sahagún, *op. cit.*, t. III, p. 41 (livre IX, chap. 9).



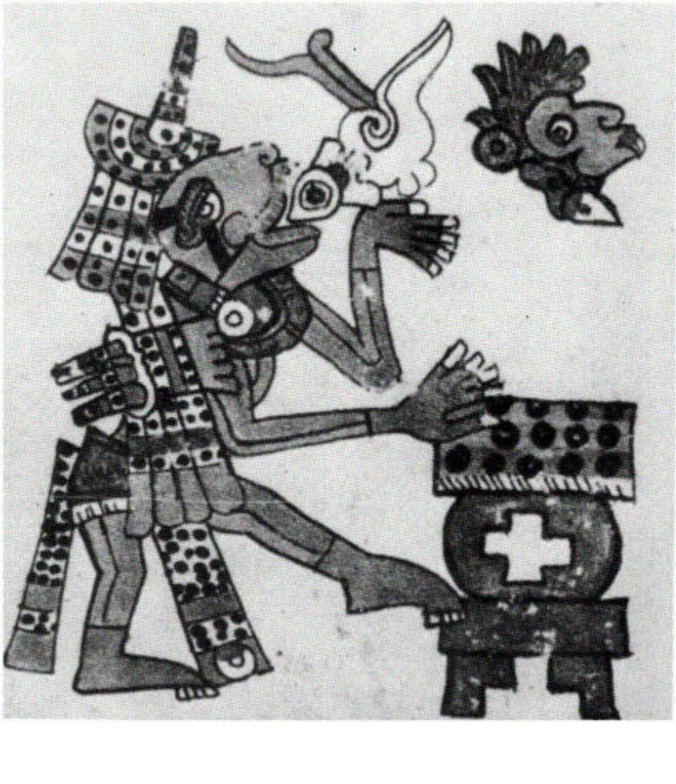
1. Xochipilli, « prince des fleurs », dieu du jeu. (Codex Fejervary-Mayer, *pl.* 7.)



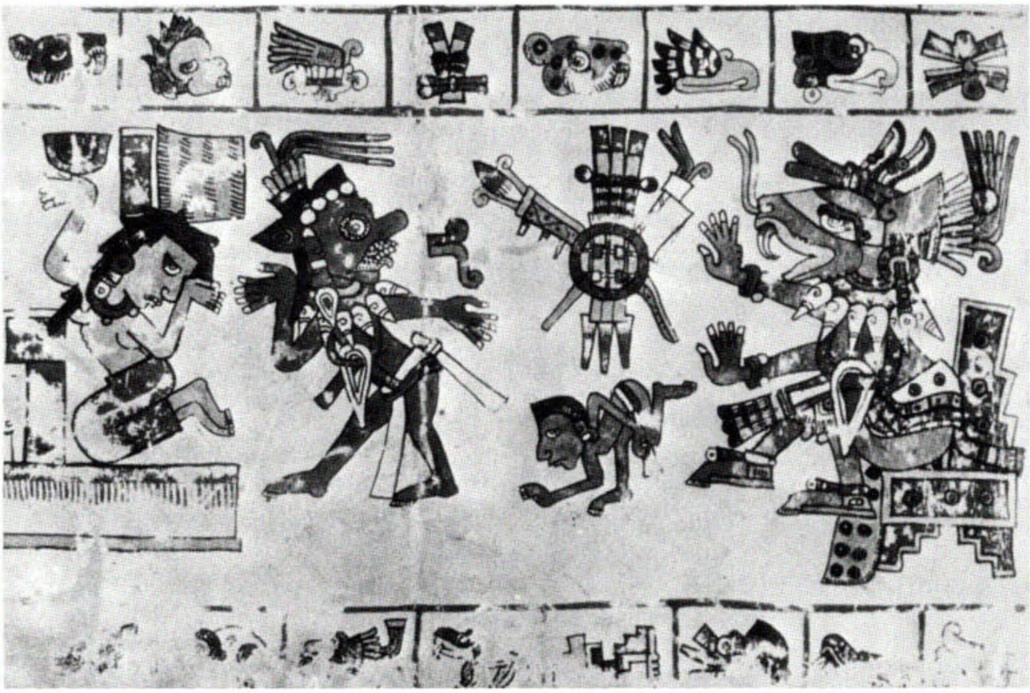
2. Xochiquetzal, « fleur-plume précieuse », déesse du jeu. (Codex Fejervary-Mayer, *pl.* 8.) *De la bouche de la déesse s'échappe la volute de la parole représentée sous forme de plume.*



3



4

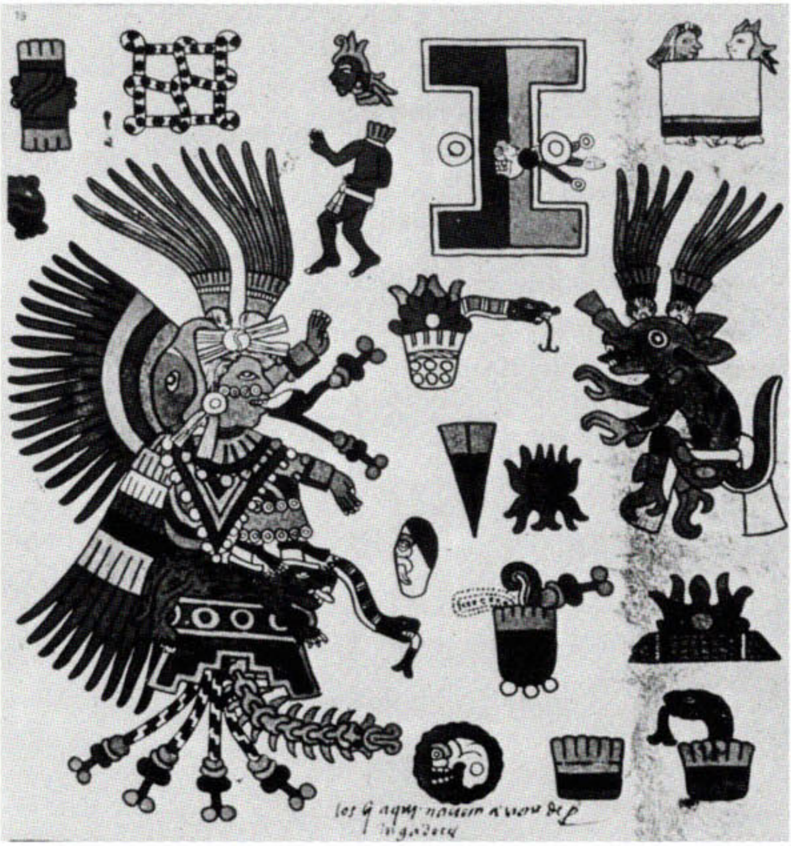


5

3. Treizaine ce-xochitl. (Codex Borbonicus, *pl. 4.*)
A gauche, Macuilxochitl chante en s'accompagnant d'un ueuetl. En face, Ueuecoyotl danse en agitant un bouquet de fleurs et un hochet cérémoniel (chicauaztli).

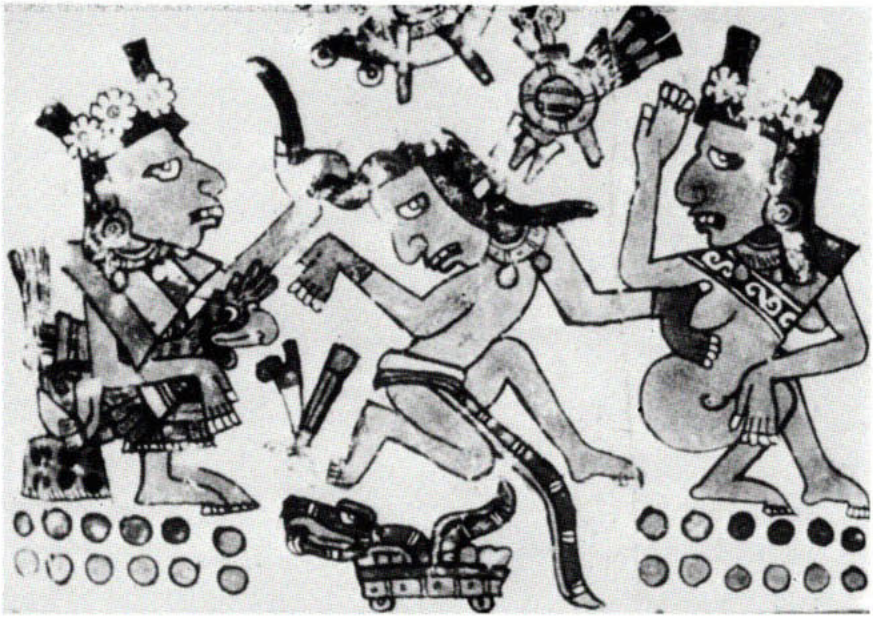
4. Dieu de la musique. (Codex Borgia, *pl. 24, détail.*)
Il s'agit de Macuilxochitl ou peut-être de Ueuecoyotl sous l'avatar de Xochayotl (« tortue fleurie »). La volute du chant est figurée par le coquillage scié que le dieu porte habituellement en sautoir.

5. Ueuecoyotl, dieu de la danse. (Codex Borgia, *pl. 64.*)
Le dieu, à tête de coyote, est assis sur un icpalli à dossier ; Macuilxochitl est représenté à gauche, couvert d'ornements de coquillages, à côté d'une danseuse.



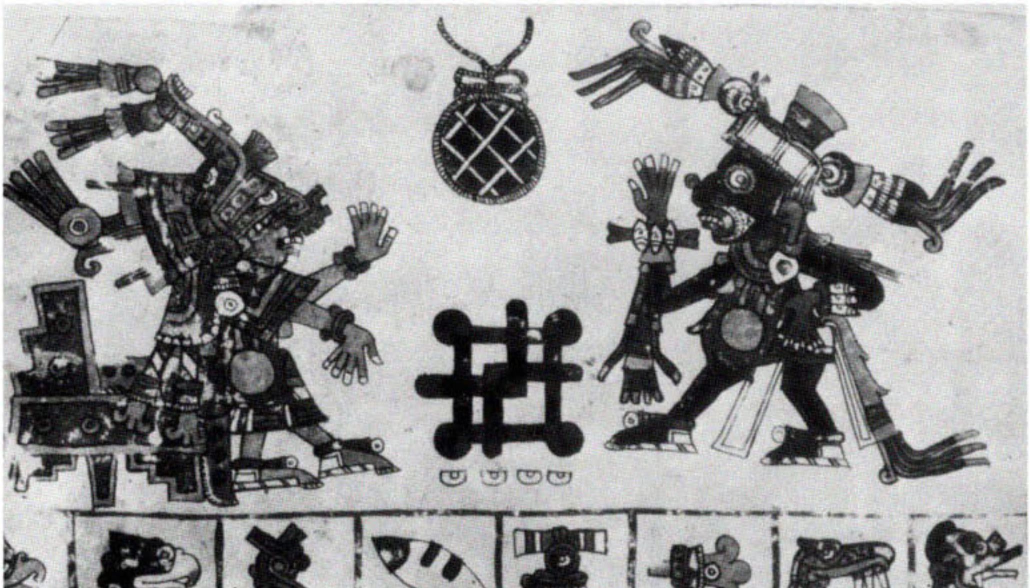
6. *Xochiquetzal régnant sur la treizaine ce-quauhtli.* (Codex Borbonicus, *pl. 19.*)
On notera les représentations ludiques de la partie supérieure de la planche : de gauche à droite un tambour (teponaztli), un quauhpatolli, un tlachtli et une scène sodo mique.

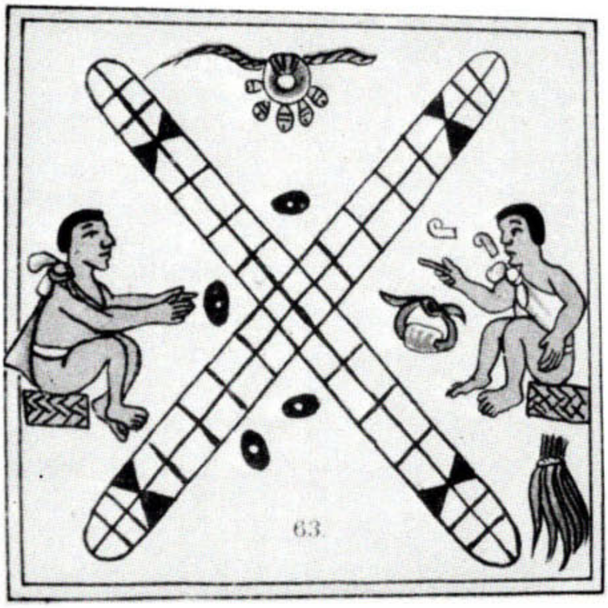
7. *Xochiquetzal nue.* (Codex Borgia, *pl. 20, détail.*)



8. *Xochiquetzal, un jeune guerrier et une auiani.* (Codex Borgia, *pl.* 59, *détail.*)

9. *Xochiquetzal et le dieu de la danse.* (Codex Borgia, *pl.* 62.)
Entre les deux personnages apparaissent une balle de caoutchouc et un quauhpatolli à damiers noirs et gris, asssocié avec quatre haricots.





10

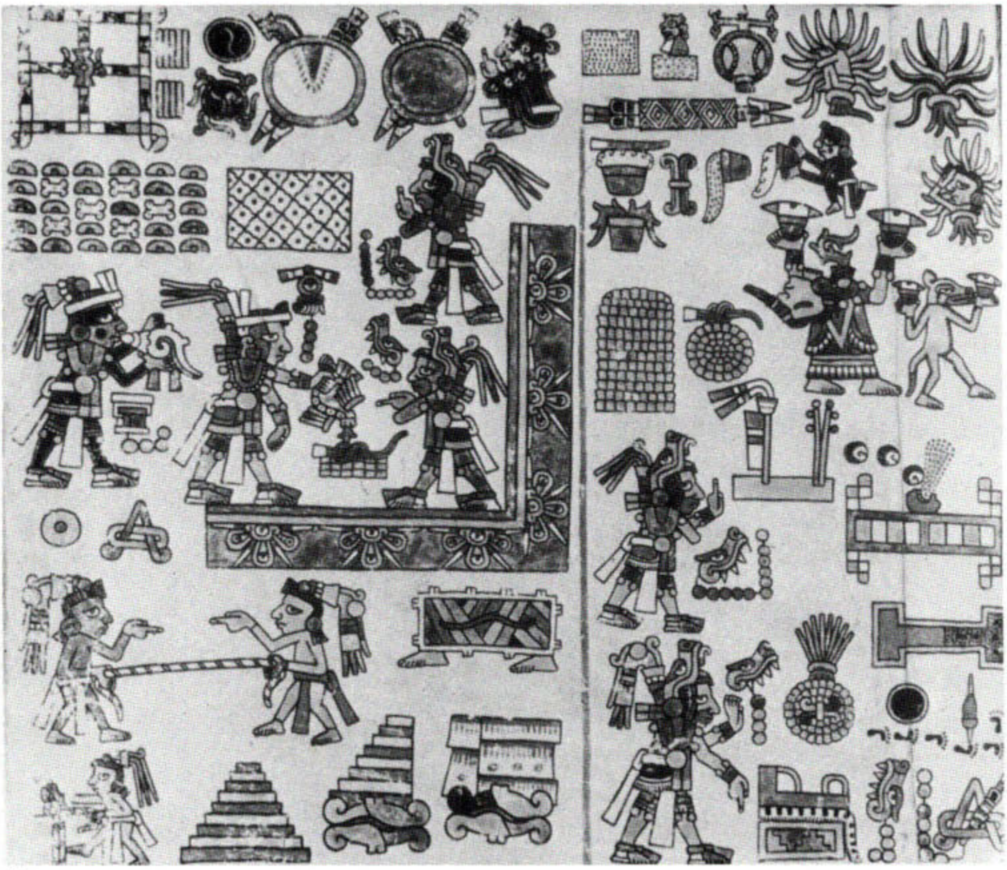
11

10. Patolli. (Códice Florentino, *XLVIII.*)
On notera l'importance conférée aux quatre gros haricots. A côté des joueurs figurent les enjeux : un collier, une émeraude, des plumes précieuses. Le joueur de droite est en train de parler.

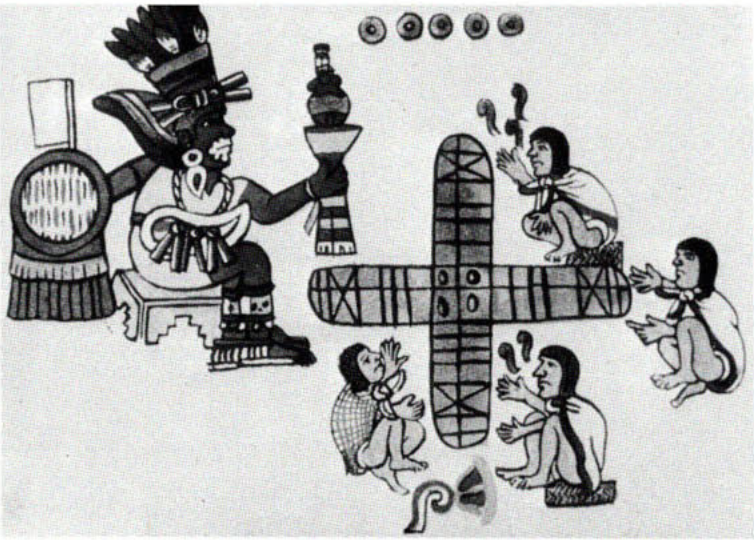
11. « *Jugador de patol que son manera de dados* ». (Codex Mendoza, *fol. 70, détail.*)

12. Codex Vindobonensis, *pl. 13.*

13. Macuilxochitl présidant une partie de patolli. (Codex Magliabecchi, *fol. 60.*)
Le dieu est représenté avec ses ornements caractéristiques : coquillage scié en guise de pectoral, bouclier (chimalli) peint de bâtonnets rouges et noirs et yollotopilli, « *bâton de cœur* »*, dans la main gauche.*

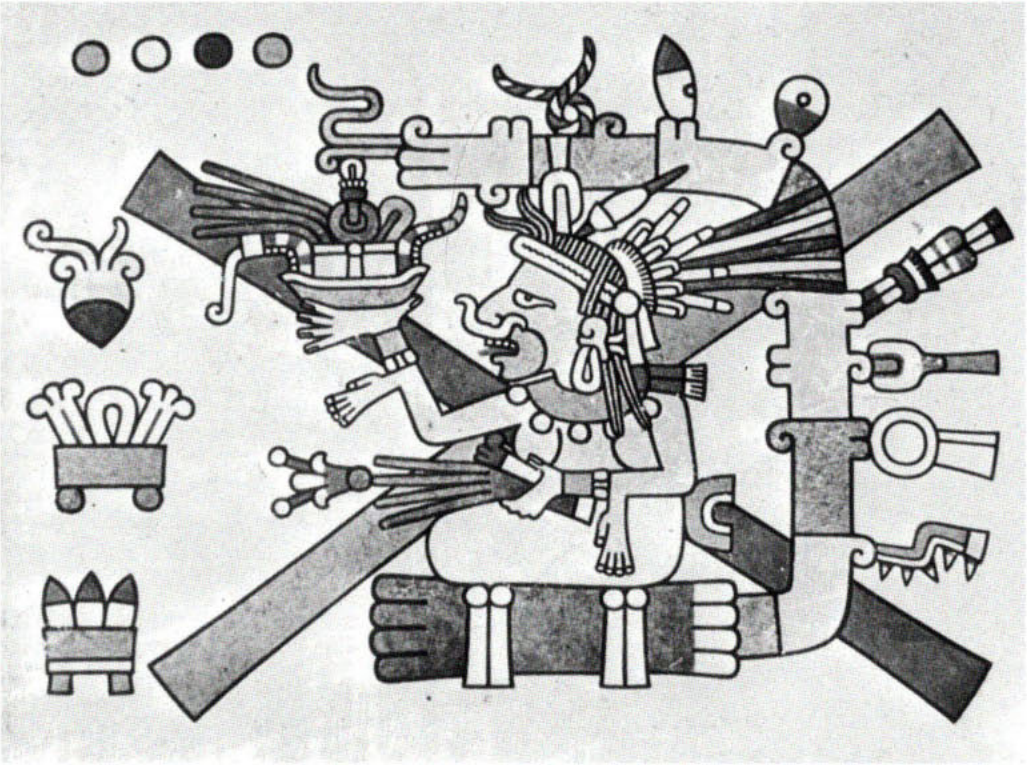


12



13

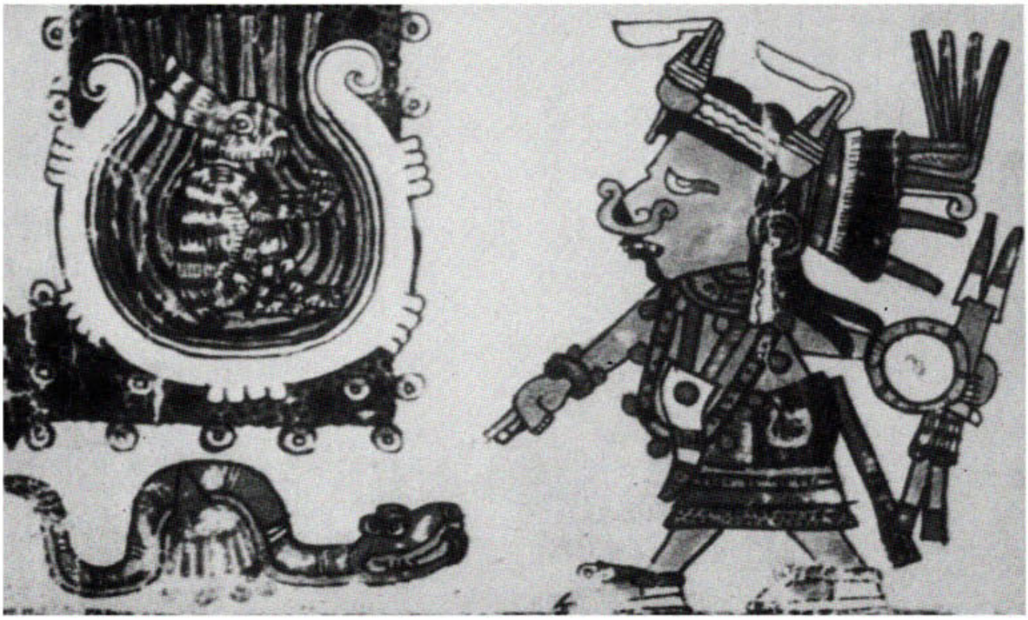
14



15

14. Tlazolteotl. (Codex Borbonicus, *pl. 13, treizaine ce-ollin.*)
La déesse est ici représentée en train d'accoucher de Centeotl. Elle est revêtue de la peau d'une victime sacrifiée. Elle porte sa coiffure caractéristique composée de bandeaux de coton (ichcatl). Dans la bouche, elle tient une caille (zolin).

15. Tlazolteotl, déesse érotique et lunaire. (Codex Laud, *pl. 15.*)
Elle porte le yacametztli, « la lune de nez ». Piqué dans ses cheveux se trouve un fuseau. Dans une main, elle tient un récipient à offrandes ; dans l'autre, un balai de zacatl et un os épointé servant aux scarifications pénitentielles. La déesse est assise au centre d'un carrefour (omaxac).

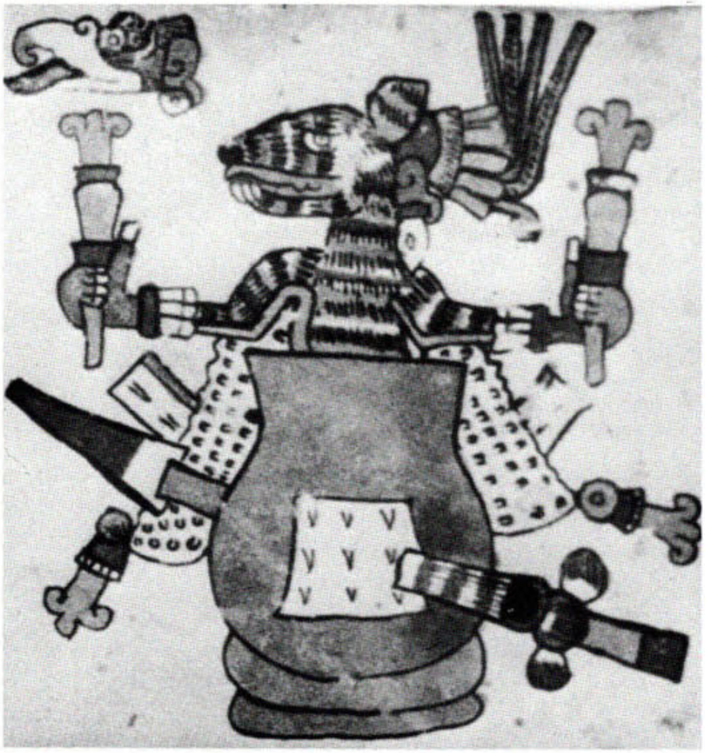


16

16. Le lapin dans la lune et Tlazolteotl. (Codex Borgia, *pl. 55, détail.*)

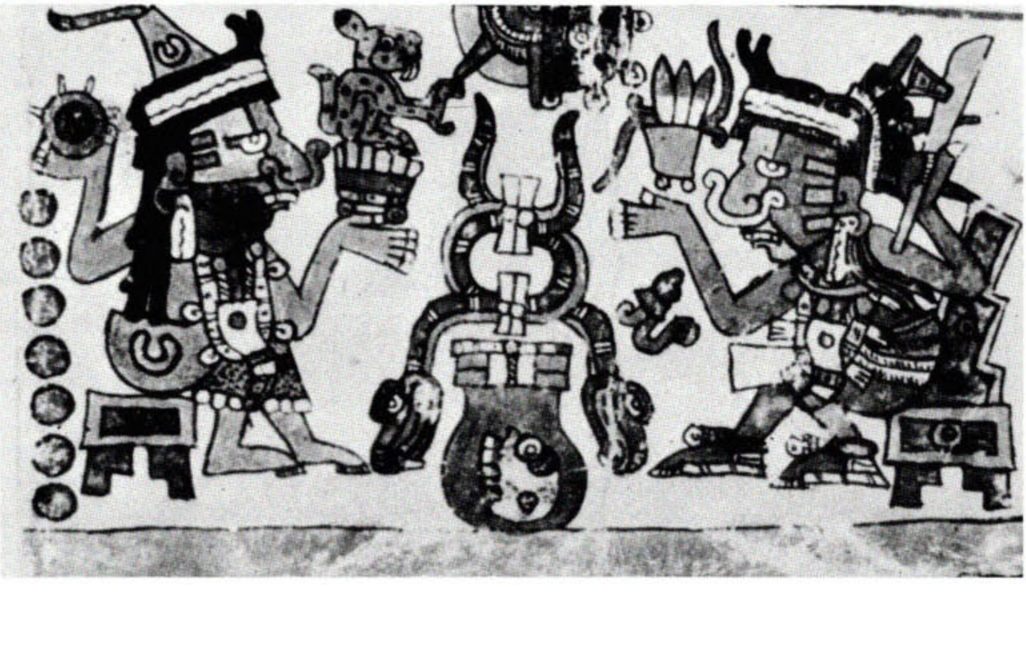
17. Le lapin, signe de l'octli. (Codex Borgia,*pl. 57, détail.*)
Au milieu de la boisson écumante, un lapin (tochtli) émerge de la jarre à pulque (octecomatl).

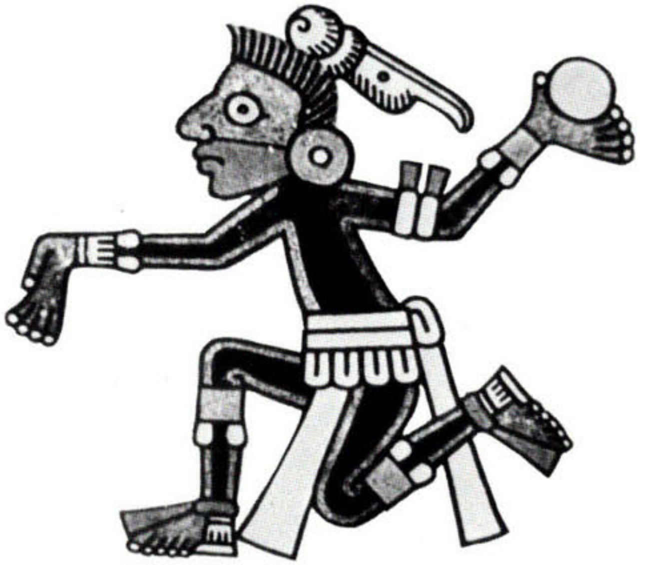
18. La déesse et le dieu de l'octli. (Codex Borgia, *pl. 57, détail.*)
La déesse tient un récipient à offrandes, surmonté d'un lapin qui évoque le pulque. Le dieu brandit l'itztopilli, le bâton d'obsidienne, insigne d'Ome tochtli et des divinités de l'ivresse. Les deux personnages portent le yacametztli, la lune de nez, ornement réservé aux déités lunaires.



17

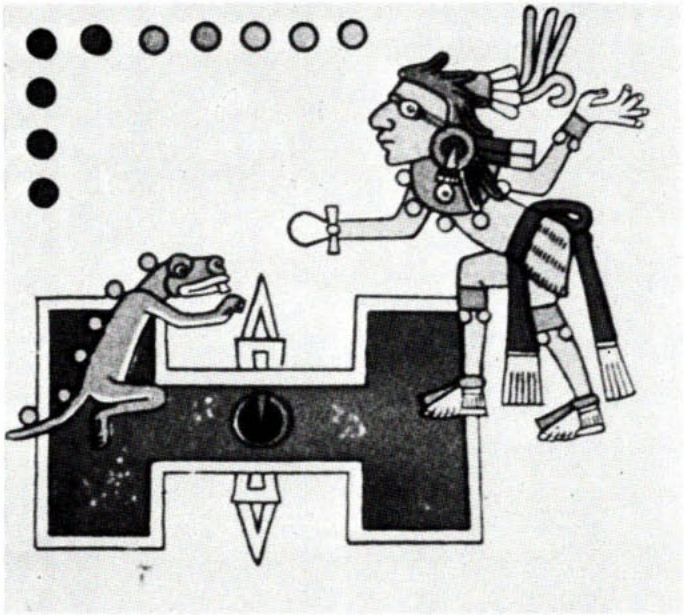
18





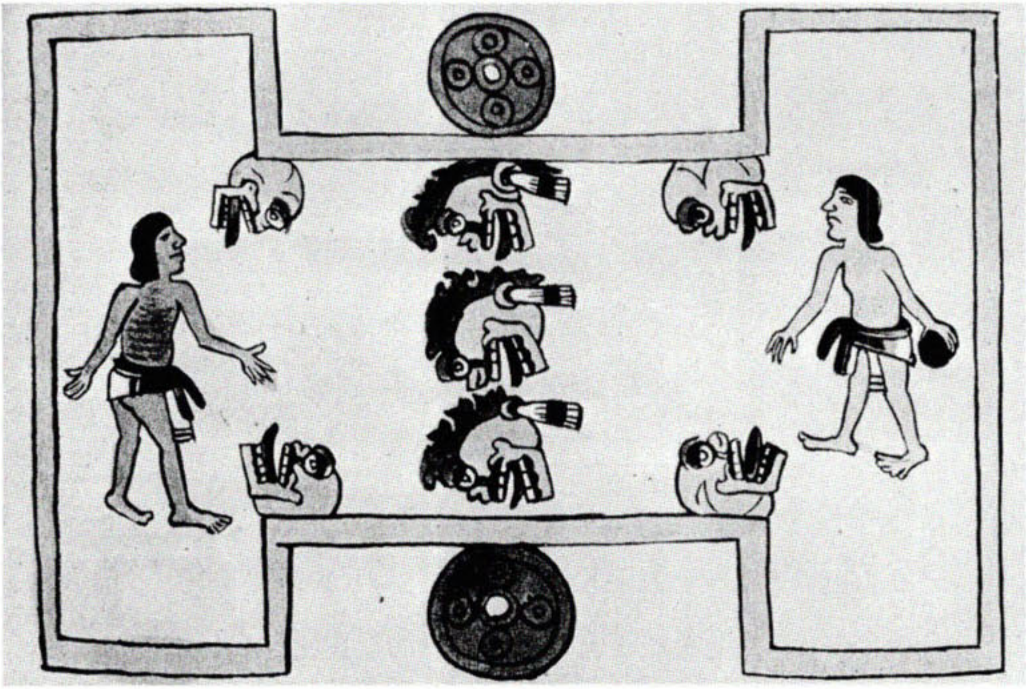
19. Joueur de balle. (Codex Laud, *pl. 21.*)

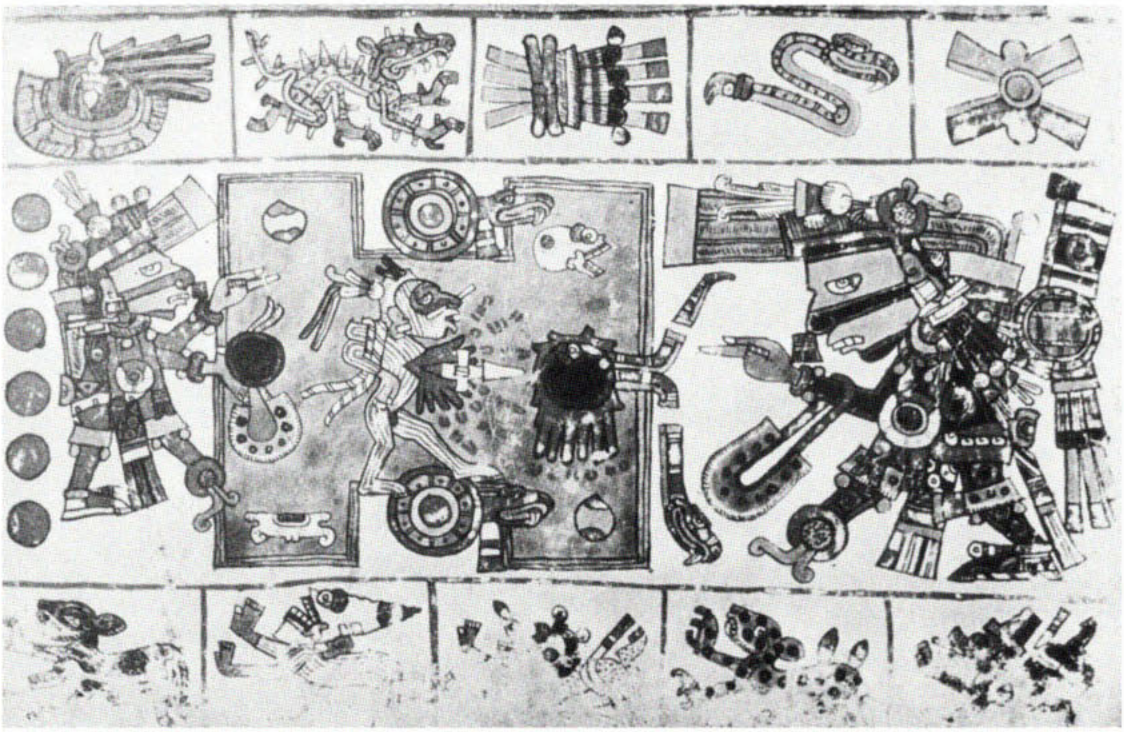
20. Scène de tlachtli. (Codex Fejervary-Mayer, *pl. 29.*) *Le joueur porte sur les reins un quezeoatl en cuir. Sa main droite paraît entourée d'une sorte de gantelet. Un lézard vert lui fait face. La scène pourrait évoquer l'épreuve infernale où le défunt doit justement affronter un lézard vert nommé xochitonal.*



21. « Jugador de pelota ». (Codex Mendoza, *fol. 70, détail.*)

22. Tlachtli. (Codex Magliabecchi, *fol. 80.*)





24

23. Codex Vindobonensis, *pl. 20.*

24. Scène de tlachtli. (Codex Borgia, *pl. 21.*)
Deux personnages incarnant Tezcatlipoca, « miroir qui fume », reconnaissable au miroir qui lui tient lieu de pied, s'affrontent sur un terrain de jeu. Au centre du tlachco est sacrifié un captif.

25. Sacrifice du « gladiateur ». (Codex Magliabecchi, *fol. 30.*)
Au cours de la fête de Tlacaxipeualiztli, un condamné attaché au temalacatl, revêtu des attributs du dieu Xipe Totec et armé d'un bâton recouvert de plumes, affronte un chevalier-jaguar qui brandit un maquauitl, redoutable massue aux tranchants d'obsidienne.

II. LES SOURCES D'ENERGIE

Le tableau précédent est choquant : nous y découvrons un peuple sur ses gardes, avare de sa puissance, attentif à l'impact du moindre geste... Et pourtant qui n'a été frappé par la démesure fabuleuse des fastes mexicains, par la débauche de sang qui éclaboussait les pyramides à l'arrivée de Cortés ? Nous y rencontrons une véritable phobie du jeu, assortie d'imprécations teintées de vindicte... Et pourtant, on sait quelle fureur déchaînait le *tlachtli,* quelle fascination déclenchaient les innombrables fêtes populaires ? Comment accorder ces échos dissonants ?

L'antinomie n'est qu'apparente : le sacrifice et le jeu « officiel » s'inscrivent dans le droit fil du contexte entropique.

1. Le sacrifice

Pour enrayer la désintégration naturelle qui fait glisser toute organisation dynamique vers l'inertie, les Aztèques ont élaboré des ripostes : plutôt que d'utiliser massivement des combustibles fossiles comme source énergétique, ils préfèrent se servir du mouvement entropique, associé à la dépense humaine : il s'agit d'inverser le sens des lignes de fuite, ou tout au moins, de stabiliser la déperdition. La technique aztèque a pour nom : le sacrifice.

Le processus rhegmatique

Le point de départ de l'inspiration des anciens Mexicains est simple : tout corps organisé contient un certain potentiel de forces ; l'homme, en particulier, recèle une fantastique énergie vitale. Or il est possible de la récupérer au profit de la société.

Les sacrifices ont pour but de libérer *réellement* les énergies virtuelles contenues dans le corps. Les forces capturées par le canal du rite sont alors de nouveau répandues dans l'organisme social pour en augmenter le taux d'intensité énergétique...

Le sacrifice marque l'irruption de la négentropie ; les Aztèques ont « découvert » là un secret bien mystérieux : la solution de la continuité naturelle renverse le sens du phénomène de désagrégation. *Provoquer* la mort, c'est-à-dire contribuer à l'éclatement *artificiel* d'un système ordonné, transmute l'annihilation de la vie en jaillissement de puissances...

Le rhegma, la rupture de la linéarité naturelle, agit un peu comme un

alternateur : il est générateur de courant dans la mesure où il inverse le sens du flux initial.

Le tecpatl et l'accélérateur de particules

La signification du sacrifice, d'une façon générale, peut paraître obscure. Obscure surtout chez les Aztèques où le sacrifice est non seulement humain mais pléthorique.

En réalité, il se comprend, je crois, intégralement, si l'on se réfère à sa *fonction*[12]. Et l'éclairage de notre société contemporaine contribue à montrer que cette fonction demeure actuellement une nécessité vitale. Mais, dira-t-on, nous ne connaissons guère que des sacrifices *symboliques*, telle cette immolation rituelle et chaque instant renouvelée du Christ sur l'autel de la Consécration... De réel et sanglant, le sacrifice est effectivement devenu symbolique, c'est-à-dire édulcoré de son appareil d'horreur, d'inhumanité, probablement parce que le sacrifice sanglant n'a plus aujourd'hui de raison de se perpétuer comme tel. Mais pourquoi, justement, ce type de sacrifice a-t-il perdu sa raison d'être ? Apparemment parce que les hommes ont aujourd'hui trouvé mieux : ils sacrifient l'atome !

A chaque instant, un chiffre indénombrable de corps, du carbone au mendelevium, se désintègrent... Il est clair que l'énergie libérée dans cette désintégration naturelle et spontanée est de l'énergie perdue... Perdue pour l'homme ! Ce mouvement de désagrégation des corps chimiques est l'indice d'une entropie indéfiniment croissante. Et c'est ici que l'homme intervient :

12. Je n'ai développé ici que l'aspect « libération d'énergie » du sacrifice. Mais il a d'autres fonctions. J'en soulignerai brièvement trois parmi les plus importantes :

— La victime est généralement *consommée* après le sacrifice : l'agneau, le mouton ou le buffle sont dépecés et dévorés. C'est un aspect primitif de la fête liée à l'abondance et à la régénération vitale ; c'est une première face de la négentropie et de la résurrection des forces. Le sacrifice humain chez les Aztèques est normalement suivi d'une anthropophagie rituelle (*cf.* Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 143, p. 201, etc. ; t. III, p. 52-56, etc.).

— On peut à juste titre parler de « communion » : car le sacrifice unit les personnes qui y participent, au sein d'une *communauté spirituelle* matérialisée par le partage de la victime immolée. Le progrès en structuration de la cellule sociale est un deuxième aspect du mouvement négentropique.

— L'appareil cérémoniel coïncide, je crois, avec une fonction *esthétique* du sacrifice. Esthétique liée à la propagation de l'effroi sacré, esthétique viscérale de l'horreur, du sang, de la violence, de la beauté sauvage et barbare de la destruction ; émotion cathartique qui aspire pourtant l'homme dans le chaos gisant sous la précarité organique.

tout change en effet le jour où il peut capter et canaliser à son profit l'énergie issue de la désintégration atomique. Tout change lorsque la désintégration de l'atome devient artificielle. C'est-à-dire provoquée. Délibérément provoquée.

En réalité la nature même du phénomène ne subit guère de modification structurelle, mais la récupération volontaire de l'énergie, née de la fusion ou de la fission, modifie le sens de l'événement dans l'économie générale du cosmos.

Il est clair que la capture de ces forces sourdes et indomptées qui sommeillent potentiellement au cœur des atomes s'accompagne d'un *rituel* très précis ; en l'occurrence, le rite est technologique. L'ensemble des gestes à accomplir pour le sacrifice se résout en équations, en calculs différentiels... et en appareillages complexes, hautement perfectionnés. Il s'agit de canaliser le plus de force possible : le cérémonial doit donc être pensé en terme de rentabilité. Médiation primordiale, l'accélérateur de particules conditionne et prépare l'opération magique, de façon à la rendre *efficace*...

Avec une intention étonnamment lucide, les toutes premières civilisations avaient déjà perçu l'essence de ce phénomène. Les hommes ont toujours cru à l'existence de ce *mana*, occulte et mystérieux. Ils ont, dès l'origine, compris que la fuite des énergies menait le monde au cataclysme, c'est-à-dire à l'inertie terminale. Et, miracle, ils ont su inventer les techniques permettant de créer la négentropie : le sacrifice a été institué pour canaliser au profit de la société les énergies vitales contenues en l'homme. La mort naturelle est sans effet sur la marche du temps. Mais *tuer la vie* constitue un acte qui, par son artificialité, par son aspect rhegmatique, inverse le cours des choses. En rompant un équilibre, l'homme a le pouvoir d'utiliser le déséquilibre à son profit. Forcer le cours des choses, rompre un cycle, c'est s'approprier l'avantage du « meurtre ». L'homme ainsi devient le maître des choses, et le sacrifice est l'affirmation solennelle de cette maîtrise. Le *tecpatl* des Aztèques et l'accélérateur de particules jouent exactement le même rôle dans cette quête énergétique.

La mort apprivoisée

La pensée aztèque est d'une logique virulente. Il n'est rien de surprenant dans cette « idéologie » du sacrifice. L'apprivoisement de la mort est le sens final de la domination. Pour s'assurer le pouvoir, l'homme doit inéluctablement confisquer la mort légale à son profit. Toute puissance se fonde sur l'appropriation de la destruction légitime.

C'est ce qui fait, dans notre monde occidental, l'essence des jeux de maîtrise ou de toute compétition politique. Mais là encore la symétrie avec l'uni-

vers nahuatl n'est pas de mise. Pour les Aztèques, la mort n'est jamais risquée, mais provoquée. Elle devient le résultat d'une offensive : l'homme ayant l'initiative, peut apprivoiser la mort ; car il ne la provoque que lorsqu'il a les moyens de la dominer... C'est un jeu de maîtrise qui cesse d'être un jeu, car le risque est annihilé : la plénitude dans la maîtrise du jeu. Savamment, scientifiquement, les Aztèques tuent le risque. Il n'y a jamais pour eux de « coup de poker » : la mort est toujours prise au piège. Attitude qui ne laisse pas d'être surprenante pour nos schèmes mentaux.

Car le risque, finalement, c'est la face vivante de la mort, sa façon de se manifester au sein de la vie. Ainsi, les Aztèques *tuent la mort*, pour faire naître la vie, pour faire jaillir la négentropie.

La grimace de la vie

Ceux qui ont abordé la pensée philosophique des anciens Mexicains n'ont pas manqué d'être frappés par la stupéfiante interpénétration de la vie et de la mort. Quelle surprise de découvrir que les Aztèques nomment l'instant de la naissance « heure de mort[13] ». La vie n'est qu'un épiphénomène, un cas particulier et accidentel de l'amorphe. « La vie est un rêve dont on se réveille en mourant », dit un vieux proverbe nahuatl.

La mythologie illustre à profusion la collusion de deux principes qui, au Mexique, ne sont pas perçus comme antinomiques. *Quetzalcoatl* figure par excellence un dieu de la vie : divinité tellurique et agraire à l'origine, mué en dieu de la civilisation, il est associé à *Eecatl,* le Vent, c'est-à-dire l'Esprit, la puissance vitale en soi ; pourtant le *Codex Borgia*[14] le représente flanqué de *Mictlantecutli,* le seigneur de l'enfer et du « néant ». La mort est l'autre nom de la vie. Il ne s'agit pas d'une simple complémentarité, mais d'une intimité fondamentale : la vie naît de la mort. *Quetzalcoatl* et *Mictlantecutli* incarnent la totalité, en une dyade pourtant inscissile.

Coatlicue, la vieille divinité chtonienne, symbolise par sa jupe de serpents le chaos préformel qui contient la somme des virtualités et des forces de vie latentes... Déesse de la création, terre-mère dispensatrice de l'abondance végétale, source de fécondité, elle est représentée avec une tête de mort, portant de macabres et squelettiques insignes !

Le couple primordial, *Ometecutli* et *Omeciuatl,* n'a pas directement procréé les dieux : la légende précise — nous l'avons vu — qu'il a enfanté un couteau sacrificiel ; et c'est la lame d'obsidienne qui, en tombant dans les

13. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 183 (livre VI, chap. 30) : « Llegada la hora del parto, que se llama hora de muerte... »

14. *Codex Borgia,* pl. 56, p. 73 (reproduite photo 26).

plaines du Nord, a engendré les innombrables divinités. Ce mythe nous signifie que toute création est médiate et passe nécessairement par le sacrifice rituel.

Mais la plus belle illustration du nombre duel qui inclut vie et mort est la fantastique « tête totonaque » du Musée d'anthropologie de Jalapa (Veracruz) [15]. Spectacle dramatique et dérisoire, l'œuvre fulmine d'un impact émotionnel extraordinaire. L'œil enveloppe cette complexe plénitude, mais la compréhension hésite au seuil d'une frémissante oscillation : doit-on y voir la matière recouvrir progressivement l'esprit ? Doit-on apprécier le pli énigmatique de la bouche comme le rictus de douleur qui saisirait quelque parturient se libérant de sa gangue mortelle ou comme le sourire résigné de l'homme mi-ange, mi-bête ? Est-ce l'ordre qui émerge du chaos ou bien sont-ce les flots de l'amorphe qui menacent la vie ?

Cette grimace de rire et d'anxiété, qui se fige dans la matière brute de la pierre, ne pouvait mieux exprimer comment, dans le Mexique du 16ᵉ siècle, la spirale de la vie s'enroule sur le souffle de la mort.

Drame et dérision... Oui, cet effort surhumain des Aztèques pour préserver l'équilibre social et cosmique n'est-il pas un vain combat ? Les énergies libérées pour revivifier les cycles naturels et pour perpétuer ici-bas une stabilité toujours précaire contribuent parallèlement à augmenter l'entropie universelle, c'est-à-dire à hâter l'échéance de la rupture. C'est bien parce que la canalisation des forces récupérées au profit de l'homme reste entropique que les Aztèques sont contraints à une escalade et à une surenchère : il faut toujours plus de victimes, toujours plus d' « eau précieuse » pour nourrir *Tonatiuh,* et les captifs par dizaines de milliers sont offerts au soleil sur la pierre des sacrifices... Il faut submerger les gouffres qui engloutissent les énergies. Alors on raffine dans la mise à mort, on torture, on célèbre le meurtre par des jeux somptueux... Dans le flux impétueux qui les emporte, les Aztèques luttent pour stopper l'écoulement fabuleux qui mène à l'inertie. Voilà le sens de leur fureur assoiffée de sang, de cette démesure qui leur est dictée par les dieux.

Dans *Tristes tropiques*, Claude Levi-Strauss parle de l'ethnographie comme tentative de rachat et symbole de l'expiation ; pour lui, la démesure constitue le péché originel des sociétés. A ce propos, il remarque [16] : « D'autres sociétés [que la nôtre] ont participé au même péché originel... Il me suffira de citer les Aztèques, plaie ouverte au flanc de l'américanisme, qu'une obsession maniaque pour le sang et la torture (en vérité universelle, mais patente chez eux sous cette *forme excessive* [17] que la comparaison permet de définir)

15. Voir photo 27.
16. C. Lévi-Strauss, *Tristes tropiques,* Paris, Plon, 1955, p. 450.
17. Souligné dans le texte.

— si explicable qu'elle soit par le besoin d'apprivoiser la mort — place à nos côtés, non point comme seuls iniques, mais pour l'avoir été à notre manière, de façon *démesurée*[17]. » Je ne pense pas que le parallèle soit fondé. Quoi de plus éloigné de l' ὕϐρις que la mentalité aztèque ? L'empereur est indigne, le banquet si peu abondant ; le cadeau est petit, la maison bien en désordre ; l'orateur n'a pas de don, le scribe n'a qu'un médiocre talent et le juste est un pauvre pécheur : l'humilité et la discrétion sont de règle ! Les Mexicains ont une peur suprême de l'assurance et de l'ostentation. Vraiment les Nahua sont très loin de ce que Spengler appelle « l'esprit faustien », propre à l'Occident.

En l'occurrence, le sacrifice est pléthorique. C'est vrai. Mais il n'est pas inique, il est *vital* pour les Aztèques ! Et puis, cette débauche d'énergies, cette escalade dans l'effusion — pourtant soigneusement endiguée par les rites —, n'est-ce pas, selon le mot de Nietzsche, « ce grain de déraison, sans lequel rien d'humain ne saurait exister ».

2. Le jeu pré-sacrificiel

Curieusement, la démesure habituellement réprouvée est de mise pour le sacrifice. De même le jeu sous sa forme expansive et turbulente, dévalorisée en temps normal, trouve une place réservée *avant* le sacrifice. Il sert de prélude et de cérémonial d'entrée. Fort bizarrement, il précède *systématiquement* la mise à mort rituelle : les Aztèques font surtout jouer les futures victimes, mais la fête qui sert de cadre à ces sacrifices entraîne toutefois l'ensemble des participants dans sa ronde ludique...

a. *Analyse de la catégorie ludique*

Dans le monde des jeux, les manifestations exclusivement pré-sacrificielles constituent une catégorie tout à fait à part. Curiosité précieuse, ce type de jeu ne paraît pas être représenté dans l'antiquité gréco-latine, voire indo-européenne. Mais son exhumation au Mexique amènera peut-être à reconsidérer la question en Etrurie, en Mésopotamie ou en Phénicie.

Il se caractérise par des *règles* simples : le jeu pré-sacrificiel est occasion de dépense et de stimulations violentes ; il est obligatoire pour ceux qui sont promis au sacrifice ; il ne déborde en aucun cas sur l'acte du sacrifice en lui-même.

17. Souligné dans le texte.

Rappelons à ce sujet le scénario de sacrifice le plus fréquent [18] : quel que soit le traitement préparatoire infligé à la future victime, celle-ci est finalement placée dos à la pierre sacrificielle *(techcatl)*, poitrine tendue vers le ciel. Un prêtre, à l'aide d'un couteau d'obsidienne, lui ouvre le thorax, plonge la main dans ses viscères et lui arrache le cœur. L'organe encore palpitant est alors présenté au soleil et placé dans un récipient à offrandes que les Aztèques nomment *quauhxicalli* [19], « le vase de l'aigle » — car l'aigle est la désignation ésotérique du soleil. Après quoi le corps inanimé est jeté au bas des marches, du haut de la pyramide. Là, le cadavre est souvent écorché, et l'on emporte généralement le corps chez soi ou dans son quartier, pour le manger...

Mais ce qui nous retient ici n'est pas le sacrifice, mais le jeu qui l'annonce et le prépare. Encore une fois, qu'entendre par « jeu » ? Bien sûr, le mot « juego » quelquefois utilisé par Sahagún dans sa traduction en espagnol est une interprétation libre, puisque le nahuatl n'a pas de terme pour ce concept. Mais on peut cependant employer le vocable, si l'on se réfère à l'esprit de la chose. Certes les démonstrations pré-sacrificielles ne témoignent pas toutes du même degré de ludisme : il y a pourtant chaque fois spectacle, et dépense apparemment gratuite de forces physiques.

Les acteurs

Dans le jeu pré-sacrificiel, les divers rôles sont tenus par plusieurs catégories de personnes.

Sur l'avant de la scène, tout d'abord, évoluent les condamnés...

A l'origine, ce sont principalement des *prisonniers de guerre*. En effet, le

18. Le sacrifice par arrachage du cœur, ici décrit, est de très loin le plus couramment pratiqué. C'est un peu le sacrifice « archétypal ». Les Aztèques connaissent toutefois d'autres formes de sacrifice.

Lors de la fête d'*Ochpaniztli* par exemple, la femme qui incarnait la déesse *Toci* était tuée par un prêtre qui lui tranchait le cou (*cf.* Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 191). La décapitation était fréquente, mais *suivait* habituellement la mort par arrachage du cœur. Le sacrifice par décapitation directe semble avoir été réservé à quelques rares célébrations en l'honneur des déesses agricoles.

L'existence d'un sacrifice par noyade n'est pas attestée avec certitude. En revanche, il arrivait effectivement que certains captifs soient brûlés vifs (fête de *Teotleco*).

Le sacrifice par les flèches, quant à lui, n'est pas caractéristique d'un culte solaire ; il semble lié aux pratiques funéraires : c'est à coups de flèches que l'on tuait les chiens, ou éventuellement les esclaves, chargés d'accompagner le défunt dans le monde infernal.

19. Lorsque la victime est une femme, le récipient s'appelle *chalchiuhxicalli*, « vase de pierre précieuse » (*cf.* Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 174).

pouvoir temporel qui commande une politique militaire de conquêtes n'est qu'un aspect du pouvoir sur l'univers. A quoi bon installer un empire ici-bas si les dieux ne renouvellent pas le contrat d'existence du monde ? La guerre sert donc à édifier la puissance de la cité tout en fournissant symétriquement les captifs nécessaires aux sacrifices qui stabilisent le devenir cosmique. L'histoire semble d'ailleurs montrer une étroite corrélation entre l'augmentation de la puissance impériale aztèque et le gonflement démentiel du nombre des victimes immolées sur le *techcatl.*

Mais cette situation finit par poser un problème aux Aztèques parvenus au faîte de leur puissance : dominant la presque totalité du Mexique central, comment faire pour se procurer une quantité de prisonniers en rapport avec l'étendue du pouvoir exercé ? Les deux facteurs étant annexés devaient croître au même rythme : la pénurie de captifs avait de fortes chances d'appeler le déclin de la puissance de Tenochtitlan...

Les diplomates mexicains négocièrent alors une surprenante institution avec les aristocratiques seigneuries de Tlaxcala, de Uexotzinco et de Cholula : ils décidèrent d'organiser des combats, à intervalles plus ou moins réguliers, afin que l'on puisse pourvoir aux dépenses du sacrifice. Les règles de cette *xochiyaoyotl,* de cette « guerre fleurie » instaurée selon Ixtlilxochitl au milieu du 15ᵉ siècle, visaient à éviter de faire du champ de bataille un lieu de carnage ; on s'efforçait de capturer le plus possible de prisonniers vivants. Et la pompe somptuaire déployée pour l'occasion transmuait les affrontements en spectacle ostentatoire... Il est fascinant que les Nahua aient désigné ce rite vital et sacré par le binôme « guerre-jeu » : nous sommes indéniablement en présence d'un prélude pré-sacrificiel. Car, ici, tout acteur est victime potentielle.

Les *captifs* forment donc le noyau primordial des êtres consacrés au sacrifice. Pourtant, tous ne jouissent pas du même statut lors de l'exécution et du jeu qui la précède. Si la plupart sont conduits par leur maître à la cérémonie sanglante qui les voit mourir en masse, certains ont droit à un traitement plus officiel et plus impressionnant.

Les prêtres choisissent en effet certains captifs pour incarner le dieu auquel est dédiée la fête. Le jeu devient ainsi à certains moments une véritable mise en scène des gestes mythologiques. Ainsi, lors du mois *Toxcatl,* avait lieu la grande fête de *Tezcatlipoca.* « C'est à cette occasion que mourait celui qui incarnait *Tezcatlipoca* et qui, pendant un an, avait vécu comme le dieu. Et l'on procédait au choix de celui qui le remplacerait et vivrait comme le dieu l'année à venir. Ils tenaient en réserve plusieurs successeurs, quelquefois dix. C'étaient des captifs sélectionnés, choisis après les captures... On en choisissait un, d'un physique agréable, harmonieux de corps, mince comme un roseau, svelte et élancé, bien bâti, ni trop maigre, ni trop gros, ni très

petit, ni ridiculement grand... Celui que l'on choisissait pour incarner *Tezcatlipoca* était sans défaut[20]... »

Pour animer les différentes fêtes, plusieurs captifs étaient désignés pour tenir ce rôle privilégié : devenir « l'image » d'un dieu *(teixiptla)*. Les Aztèques rendaient ainsi « vivants », pour mieux les tuer, *Uitzilopochtli* (cinquième mois), *Uixtociuatl*[21] (septième mois), *Xilonen* (huitième mois), *Toci* et *Centeotl* (onzième mois), *Mixcoatl* et *Coatlicue* (quatorzième mois) et *Ilamatecutli* (dix-septième mois). Car sacrifier l'incarnation d'un dieu constitue un acte d'une portée autrement plus exceptionnelle que le meurtre rituel d'un simple prisonnier de guerre !

Mais malgré tout, le flot des captifs demeurait insuffisant pour satisfaire les désirs assoiffés du Soleil. Aussi les Aztèques ont-ils accepté que des *esclaves*[22] puissent partager le sort des gens sacrifiés. C'était surtout une façon d'intégrer les marchands à la vie de la cité : en effet, la fonction noble se réduisait à la guerre, c'est-à-dire à la capture de prisonniers destinés à l'alimentation des dieux *(tlaxcaltiliztli)* ; mais dès le 15ᵉ siècle, les infrastructures commerciales avaient pris le pas sur les opérations proprement militaires, et les négociants qui assuraient le monopole du trafic avec les provinces conquises s'étaient rapidement constitué une puissance financière considérable. Pour ne pas voir se créer un Etat dans l'Etat, les nobles des classes sacerdotales et militaires avaient décidé d'associer les *pochteca* aux honneurs de la gestion « religieuse » de la société. Comme ceux-ci n'avaient pas officiellement le droit de faire des prisonniers à la guerre, ils achetaient des esclaves pour les offrir à la cité et au soleil.

Si ces esclaves participaient comme les captifs aux divers jeux pré-sacrificiels, leurs maîtres s'en abstenaient pourtant. A la différence des nobles et des guerriers, les riches négociants ne se donnent pas en spectacle. « Quand ceux qui donnaient le banquet avaient offert l'encens, alors sortaient ceux qui devaient exécuter le *mitote*[23]. Et l'on commençait à chanter et à danser. En tête venait le *tlacateccatl*, le chef de danse, puis les *quaquachictin*, les

20. *Florentine Codex*, part III, p. 64 (livre II, chap. 24).

21. Le texte nahuatl précise qu'il s'agit d'une « captive de guerre » (?) (*cf. ibid.*, p. 86).

22. Les esclaves *(tlatlacotin)* constituent une classe hétérogène. Certains prisonniers de guerre pouvaient se retrouver esclaves s'ils n'étaient pas tout de suite sacrifiés aux dieux. Certaines cités soumises devaient fournir à Mexico un tribut en esclaves. Il existait aussi un esclavage pénal et un esclavage volontaire et contractuel (*cf.* J. Soustelle, *La vie quotidienne...*, *op. cit.*, p. 100-106).

23. Sahagún, comme les autres chroniqueurs espagnols, traduit ce mot nahuatl par *areito*, terme emprunté au langage vernaculaire des Iles, qu'il applique assez improprement à toutes les manifestations dansantes.

guerriers tondus, puis les *otomi* et les *tequioaque* qui sont de vieux soldats[24]. Mais les seigneurs-marchands ne dansaient pas [*auh in iehoantin pochtecatlatoque amo mitotia*]. Ils restaient assis, se contentant de regarder la fête dont ils étaient les auteurs[25]. »

Les Aztèques sacrifiaient en outre de jeunes *enfants* aux dieux de la pluie, du premier mois de l'année jusqu'à l'arrivée de la saison pluvieuse. « Dans les calendes du premier mois qui s'appelle *Quauitl eoa* et que les Mexicains appellent *Atl cahualo* — il commence le 2 février — avait lieu une grande fête en l'honneur des dieux de l'eau et de la pluie, les *Tlaloque.* Pour cette fête, les Indiens recherchaient beaucoup d'enfants à la mamelle qu'ils achetaient à leur mère. On les considérait comme des ' porte-drapeaux humains ' [*tlacateteuhti*][26]. On choisissait ceux qui avaient deux ' tourbillons ' de cheveux sur la tête et dont le signe était favorable [*iehoatin in intecuezcomeque, in qualli itonal*]. Ces petits garçons et ces petites filles formaient ainsi le plus agréable sacrifice pour les dieux de l'eau... Et l'on allait les sacrifier sur des montagnes élevées[27]. »

Certains auteurs ont vu dans ces sacrifices aux anciens dieux de l'eau les vestiges de rites préexistant à l'arrivée des Nahua. Les Maya, par exemple, sacrifient des vierges par noyade. Si tel est le cas, l'antique cérémonial a été complètement modifié, car ces enfants offerts à *Tlaloc* sont astreints au même rituel que les captifs et les esclaves : dépense pré-sacrificielle, éventuellement torture, et meurtre par arrachage du cœur. Seul demeure peut-être l'aspect « magie imitative » : on offre des enfants aux cheveux ondulés dont l'apparence évoque le mouvement des flots, à moins que les mèches en tourbillon (« remolinos ») ne rappellent le tourbillon *Pantitlan* qui, au milieu de la lagune de *Texcoco,* était censé engloutir le corps des noyés.

Evidemment, autour des « images » des dieux, autour des guerriers et de leurs captifs, des seigneurs et de leurs esclaves, s'agite une foule grouillante et bigarrée : prêtres présidant noblement aux fastes, femmes aux cheveux dénoués, chanteurs et musiciens battant le *teponaztli,* dignitaires au *tilmatli*

24. Le *tlacateccatl* est un prêtre. Mais les autres participants représentent les divers « grades » militaires. Dans les collèges de guerriers, dès l'âge de dix ans, on coupait les cheveux aux jeunes Mexicains en ayant soin de leur laisser sur la nuque une mèche appelée *piochtli* ; ils n'avaient le droit de la couper que le jour où ils avaient fait leur premier prisonnier : ils devenaient alors des *quaquachictin.* Devenus valeureux, ils passaient *otomi* ou *chichimeca,* termes évoquant le nom de tribus réputées par leur valeur guerrière. Un *tequioa* est un soldat confirmé qui a fait au moins quatre captifs.

25. Sahagún, *op. cit.,* t. III, p. 40 (livre IX, chap. 8).

26. *Teteuitl* désigne les offrandes cérémonielles faites de petits drapeaux ou de lanières en papier végétal. Les enfants étaient, pour le sacrifice, recouverts de ces *amateteuitl* et devenaient des *tlacateteuitl...*

27. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 139 (livre II, chap. 20).

resplendissant, plébéiens vêtus d'un simple *maxtlatl...,* tous, hommes, femmes, adolescents et enfants, de toutes catégories sociales, de tous corps de métiers, tous sont invités à se mêler aux réjouissances ; ils forment l'immense cortège des participants, tour à tour spectateurs tendus, figurants obscurs et acteurs passionnés.

La fête, écrin miroitant du précieux sacrifice, concentrait la vie de toute la cité dans l'athanor du *teocalli,* pour assurer la pleine réussite des gestes cosmogoniques.

Le jeu des victimes

Le traitement infligé aux condamnés sacrés, avant leur exécution, semble essentiellement être à base de « dépense ». La *fatigue* pré-sacrificielle est toujours de règle...

• *Vigiles*

Sous sa forme la plus simple — et peut-être la moins ludique —, la dépense prend l'aspect de la veille. La nuit qui précède le sacrifice, les victimes promises à l'immolation — quelles qu'elles soient — sont privées de sommeil ; leurs maîtres les obligent même à chanter et à danser durant toute la nuit. Même les petits enfants n'échappent pas à cette astreinte : « Quand on arrivait à l'adoratoire de *Tozocan,* ' l'endroit de la veille ', on tenait ces petits êtres éveillés pendant une nuit entière et les prêtres des idoles leur chantaient des chansons pour empêcher qu'ils s'endormissent[28]... » La plupart du temps, la vigile s'assortissait de jeûnes plus ou moins sévères et de consommation de drogues ou d'*octli.* Lors de la fête de *Panquetzaliztli,* « un instant avant le coucher du soleil, le maître des esclaves les amenait au temple de *Uitzilopochtli* où on leur donnait à boire un breuvage appelé *teooctli,* et on les ramenait après qu'ils avaient bu. Ils vacillaient comme des gens ivres et s'en allaient comme s'ils avaient trop bu de pulque... On les conduisait au *calpulli* qu'on appelle *Pochtlan* ou *Acxotlan.* Et on les obligeait à veiller là toute la nuit en chantant et en dansant[29]... » Nul doute qu'après une telle « préparation », les captifs et les esclaves arrivaient au lever du jour dans un bel état d'hébétude et d'affaiblissement physique. Il ne s'agit pourtant là que de la phase préliminaire du jeu proprement dit...

Cette veille accompagnée de danses rituelles et de prières chantées ou psalmodiées en l'honneur du dieu qui est au centre de la fête rappelle par sa fonction et son côté mystique les veillées d'armes moyenâgeuses, comme celles qui précédaient l'adoubement ou le départ en campagne. Mais par un curieux renversement des normes — que nous aurons à élucider —, la

28. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 141 (livre II, chap. 20).
29. *Ibid.,* t. III, p. 52 (livre IX, chap. 14).

concentration qui prévaut en Occident se mue, au même moment, sur la terre mexicaine, en une excitation épuisante...

• *Danses*

Les jours précédant le sacrifice, les futures victimes participaient à de nombreuses danses, comme cette femme choisie pour incarner *Uixtociuatl* à la « petite fête des seigneurs » : « Pendant dix jours, sans discontinuer, elle dansait, couverte de tous ses attributs, lors de l'areito, avec des femmes qui chantaient et dansaient aussi pour la réjouir... Toutes dansaient en se tenant au moyen de cordelettes dont chacune saisissait un bout. Toutes portaient sur la tête des guirlandes faites de cette herbe odoriférante qui s'appelle *iztauhyatl* et qui ressemble à l'encens de Castille. Leur air se chantait sur un ton très aigu... Celle qui était vêtue des ornements de la déesse et qui devait être sacrifiée se tenait au milieu de toutes les autres... Elle chantait et dansait pendant ces dix jours avec toutes les autres femmes ; passés ces dix jours, elle chantait et dansait pendant toute une nuit, sans dormir, sans se reposer un instant, s'appuyant simplement sur les bras de vieilles femmes qui dansaient avec elle... En même temps veillaient et dansaient les esclaves qui, le jour suivant, devaient la précéder au sacrifice[30]... » Spectacle étonnant, que cette femme titubante, saoulée du parfum pénétrant de l'*iztauhyatl*, épuisée par l'effort « surhumain » qu'elle doit accomplir avant de mourir sur le *techcatl* !

Et ce traitement « divin » n'est pas une exception : systématiquement, lors de chaque fête, les victimes potentielles avaient à paraître dans les areitos de mise en condition, et les danses plus spectaculaires de la veille ou du jour du sacrifice.

• *Erotisme*

Pourtant le jeune homme qui incarnait *Tezcatlipoca*, et qui devait mourir au mois de *Toxcatl*, ne dansait pas. Cinq jours avant la date fatidique, les Mexicains lui offraient cinq areitos solennels en cinq endroits différents ; mais le « dieu » n'y participait point. Son « jeu pré-sacrificiel » était d'un autre genre. « Vingt jours avant la fête, on lui donnait en mariage quatre jeunes filles avec lesquelles il entretenait des rapports pendant le mois qui lui restait à vivre... Celles qu'on lui donnait pour femmes étaient des créatures exquises, élevées à cet effet pendant un an par les *calpixque*. On leur donnait le nom de quatre déesses : *Xochiquetzal*, *Xilonen*, *Atlatonan* et *Uixtociuatl*[31]... »

Là où l'Occident aurait placé ascèse, jeûne et continence, les Mexicains,

30. *Ibid.*, t. I, p. 172-173 (livre II, chap. 26).
31. *Ibid.*, p. 154 (livre II, chap. 24).

dans une ambiance de lascivité, provoquent la sensualité et les ébats érotiques...

• *Escarmouches*

Parfois, les danses s'échappaient du hiératisme figé des pas traditionnels pour se métamorphoser en « ballets » beaucoup plus improvisés. Les participants mimaient alors une escarmouche et les groupes s'affrontaient en un combat simulé. Tel est l'exemple du *zonecali*, du « juego de pelea » qui avait lieu au mois d'*Ochpaniztli* : « Les Indiens dansaient un *nematlaxo* qui durait huit jours... Quand huit jours étaient passés, les sages-femmes, les vieilles et les jeunes, auxquelles se mêlaient des courtisanes, commençaient une escarmouche en se partageant en deux groupes égaux... Dans ce simulacre de combat, la femme qui était destinée à mourir et qui incarnait *Teteo Innan,* ' la mère des dieux ' — à qui la fête était dédiée —, lançait la première attaque contre l'escadron adverse. Elle était accompagnée de trois vieilles qui étaient comme ses mères et qui demeuraient à ses côtés ; elles s'appelaient *Aua, Tlaicitecqui*[32] et *Xoquauhtli.* Le combat consistait à se poursuivre et à se lancer des balles de *pachtli,* des balles de feuilles de joncs, des raquettes de nopal ou bien des fleurs jaunes qu'on appelle *cempoalxochitl.* Elles avaient toutes une ceinture d'où pendaient de petites calebasses remplies d'herbe *yetl* réduite en poudre. L'un des groupes attaquait l'autre au pas de course, celui-ci courait à son tour sur le premier ; les deux ' escadrons ' procédaient ainsi à une série de charges et de volte-face ; puis l'escarmouche finissait et l'on reconduisait l'image de *Toci*[33] dans la maison où elle était gardée... Ce simulacre de combat avait lieu ainsi pendant quatre jours[34]... »

• *Processions*

Les danses, *zonecali, mitote* et autres areitos, par leur aspect « marathon », finissaient par devenir extatiques. Pour pondérer le désordre qui eût pu résulter d'un trop fort abattement ou d'une conscience trop hébétée, les Aztèques entrecoupaient ou ponctuaient les figures de danses de rites plus figés : pour tenir la foule, on la fascinait par l'apparat de la *pompe.* Les processions lentes et solennelles permettent de reprendre esprit, de retrouver une certaine concentration : on fait défiler les captifs et les esclaves, encadrés par quelques ministres du culte, parfois accompagnés de leurs maîtres... C'est l'instant de recueillement, qui confère l'ampleur aux mouvements ludiques et la gra-

32. Ou *Tlauitecqui.*

33. *Toci,* « notre aïeule », est un autre nom de la déesse *Teteo Innan.* La déesse huaxtèque *Tlazolteotl* finit par leur être assimilée...

34. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 190-191 (livre II, chap. 30).

vité au sacrifice qui approche. Ainsi « on parait l'incarnation de *Toci* des ornements de la déesse, et à minuit on la conduisait au temple où elle devait mourir. Pendant le trajet, personne ne parlait, ni ne toussait ; le peuple entier, rassemblé dans l'obscurité, gardait un profond silence [35]. » On imagine fort bien le cortège, splendide, impressionnant, cheminant aux flambeaux, dans la tiédeur apaisante d'une soirée mexicaine : après le déchaînement des jeux et des joutes pré-sacrificiels, par son tempo lent et angoissant, le défilé marque une accalmie ; il laisse à la vie le temps de retenir son souffle... Tout à l'heure, le sacrifice va libérer les tensions un instant retenues et la fête éclatera pour inonder de forces ces hommes indistincts, mêlés dans la nuit.

Vraiment, le scénario est parfait. Les prêtres aztèques sont passés maîtres dans l'art difficile de la mise en scène cosmogonique.

• *Tortures*

Les Mexicains comptent bien d'autres types de préparation au sacrifice. Ils s'inscrivent en particulier dans la tradition culturelle de la torture pré-sacrificielle, propre au complexe nord-américain...

Les Aztèques s'efforcent par exemple de faire pleurer les enfants sacrifiés aux *Tlaloque*. Les larmes des petits êtres étaient censées appeler la pluie ; pour obtenir ce signe annonciateur de fécondité, ils n'hésitaient pas à provoquer leurs sanglots en leur arrachant les ongles des mains. Cette pratique était en rapport avec un contexte mythologique : les personnes qui mouraient de noyade étaient — croyaient les Mexicains — élues par *Tlaloc* pour entrer dans son vert paradis d'abondance ; lorsque le cadavre d'une de ces infortunées victimes remontait à la surface de la lagune, il était privé d'yeux, de dents et d'ongles ; et les habitants de la vallée de Mexico disaient que c'était l'*ahuitzotl* qui les avait mangés ; or l'*ahuitzotl*, monstre mythique, passait pour un avatar ou tout au moins une créature servante de *Tlaloc.* Les ongles étaient donc considérés comme une offrande particulièrement agréable aux dieux de l'eau [36].

Plus atroces encore étaient les tortures fort spectaculaires de la fête *Xocotl*

35. *Ibid.*, p. 191.

36. Ce mythe — fort antique — donne d'ailleurs une explication possible de la nature du « masque » de *Tlaloc.* Les deux cercles qui entourent les « yeux » soulignent la vacuité des globes oculaires. La « volute » supérieure peut montrer une gencive édentée. A la place de la bouche, un poing replié fait apparaître de face les quatre ongles des doigts ; le pouce saillant à l'extérieur figure ce que l'on a souvent pris pour un « croc ». Le masque de *Tlaloc* ne représente-t-il pas tout simplement la tête et la main d'un noyé ?

En maya, le nom du dieu de la pluie est *Chac* : le glyphe qui le représente figure un œil pleurant... et un pouce mettant un ongle en évidence. Car le mot *chac* désigne aussi l'ongle.

uetzi. C'est le dieu du feu *Xiuhtecutli,* « le seigneur de turquoise », qui en était la divinité protectrice : aussi les victimes étaient-elles suppliciées par le feu. « Les captifs étaient nus, dans l'attente de la mort... Les prêtres qui devaient les lancer au feu descendaient alors du temple ; ils leurs pulvérisaient du *yauhtli* sur la figure ; ils projetaient à pleines mains cette poudre qu'ils tiraient de petites bourses. Ils s'emparaient ensuite des captifs, leur mettaient des entraves aux pieds, leur liaient les mains derrière le dos, les plaçaient sur leurs épaules et les montaient en haut du temple ; un grand feu y crépitait et un monceau de braises rougeoyait. A peine arrivés, ils les lançaient au milieu du feu. Aussitôt s'élevait une nuée de cendres, et chacun de ces malheureux faisait, en tombant, un grand trou dans le foyer où tout n'était que braise et cendre brûlante ; il se débattait dans le feu en se tordant de douleur... Alors qu'il était à l'agonie, les satrapes qui s'appellent *quaquacuiltin* le tiraient du brasier avec un crochet et le plaçaient sur la pierre des sacrifices ; là ils lui ouvraient la poitrine... et lui arrachaient le cœur qu'ils jetaient aussitôt au pied de *Xiuhtecutli,* la représentation du feu [37]. » Les prêtres ont eu beau jeter de la poudre aux yeux des captifs, la torture n'en reste pas moins volontairement cruelle !

Je n'hésiterai pas à classer ce cérémonial « barbare », qui n'appartient pas à la sphère sacrée du sacrifice proprement dit, dans la catégorie du jeu pré-sacrificiel. Il n'a évidemment de ludique — pour nos esprits occidentaux — que son aspect « spectacle ». Car n'oublions pas que tous ces rites sont non seulement publics, mais courus du grand public. Il se rattache pourtant pleinement à ce contexte de stimulations et de fatigues violentes qui caractérise chez les Aztèques le prélude au sacrifice.

La torture, dans le cas précédent, est apparue *in fine* comme la culmination du cycle des danses et des veilles. Elle peut aussi être présente au cœur même du jeu.

Cette torture ludique, si fréquente au moment de la Conquête, les Espagnols l'avaient eux-mêmes appelée « juego del gladiador » ou « gladiatorio [38] », car le jeu aztèque évoquait les combats du cirque à Rome. Ce rite avait considérablement frappé l'esprit des « conquistadores », si bien que tous les chroniqueurs l'ont rapporté [39]. Pourtant ce sont encore les informateurs de Sahagún qui en donnent la version la plus vivante.

Cet archétype de jeu pré-sacrificiel avait notamment lieu lors des premier

37. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 187-188 (livre II, chap. 29).

38. Ce jeu n'est pas nommé en nahuatl par un substantif particulier. Les captifs désignés pour cet exercice s'appellent *oaoantin* ; lorsque les textes mentionnent le jeu, ils utilisent un passif *tlaoaoano* : « Les captifs étaient ' sabrés ' » (ou, plus exactement, « percés », ou encore, « lacérés »).

39. Voir par exemple Muñoz Camargo, *op. cit.,* p. 136-137 ; Durán, *op. cit.,* t. I, p. 174-180 ; Torquemada, *op. cit.,* t. II, p. 154 (livre VIII, chap. 15), etc.

et deuxième mois de l'année. Voici comment se déroulait la fête de *Tlacaxipeualiztli*, la fête de « l'écorchement des hommes ». « Avant d'en venir aux armes, on faisait une procession solennelle ; du haut du temple appelé *Yopico*, descendaient les prêtres incarnant tous les dieux ; on les appelait les nonces, les légats, les images des dieux [*motocaiotiaia tepatiuhti, tepatillooan, teixiptlati*]. Ils étaient très nombreux et marchaient en procession. Derrière eux, venaient les quatre courageux guerriers qui auraient à affronter les captifs ; deux étaient vêtus de peau de tigre, les deux autres étaient travestis en aigle. Ils s'avançaient en simulant une sorte d'escrime, avec leur épée et leur bouclier. Arrivés en bas, tous s'asseyaient selon leur rang, sur leur *quecholicpalli*, leur siège cérémoniel, autour de la pierre des sacrifices... Les flûtes et les conques marines résonnaient alors... Sur ce, arrivait l'un de ceux qui avaient des captifs à sacrifier : tenant son prisonnier par les cheveux, il le menait au *temalacatl*, à la pierre des sacrifices. Là on lui donnait de l'*octli* à boire ; le captif élevait la coupe quatre fois en signe d'offrande aux quatre points cardinaux, puis en aspirait le contenu au moyen d'un roseau. Aussitôt se présentait un prêtre qui décapitait une caille devant le captif, puis, lui prenant son bouclier, l'élevait vers le soleil... C'est alors qu'on faisait monter le captif sur la pierre ronde. Un ministre du temple s'approchait : c'était un ' homme-loup[40] ', qui était comme l'oncle ou le parrain de ceux qui allaient mourir ; avec une corde qui sortait d'un trou placé au centre de la pierre, il attachait la victime en lui prenant la taille[41]. Il lui donnait ensuite une arme de bois qui portait, collées, des plumes d'oiseau au lieu d'être pourvue de tranchants d'obsidienne [*maquauitl tlapotonilli, amo itztzo*]. Il lui donnait aussi quatre armes de jet, des projectiles en bois de pin pour qu'il puisse se défendre. Le maître du captif le laissait alors et s'éloignait un peu de la pierre. Il dansait tout en regardant ce qu'il allait advenir de son captif. Le combat commençait enfin. Les adversaires du prisonnier étudiaient les coups qui le frapperaient le plus dangereusement... Quelques captifs étaient assez valeureux pour faire face aux quatre combattants et ne pas se laisser abattre. Alors intervenait un cinquième homme, un guerrier incarnant le dieu *Opochtli*, qui était gaucher ; ce dernier en avait raison, il lui ôtait ses armes et le jetait bas. A ce moment-là, se présentait le prêtre *Youallauan* qui représentait *Totec*. Il ouvrait la poitrine

40. Le texte donne *tlacatl cuitlachtli*. Il s'agit naturellement d'un homme revêtu d'une peau de *cuitlachtli*. Cet animal n'est pas identifié avec certitude. Sahagún parle d'un ours (« oso »). Alonso de Molina traduit par « lobo » (loup), suivi dans cette interprétation par Rémi Siméon (loup mexicain). Seler traduit par kinkajou. Les identifications plus récentes (Martín del Campo, Durrant) pencheraient pour *Ursus horriaeus* (grizzli).

41. Selon Durán, le captif est attaché par une cheville (*cf. op. cit.*, t. I, p. 177).

du captif et lui arrachait le cœur [42]. » Après quoi, la victime était écorchée et le corps dépecé. Certains se revêtaient alors de la peau des morts : c'est ainsi qu'est figuré le dieu *Xipe Totec*, « notre seigneur l'écorché », à qui était dédiée la fête [43].

On a voulu voir dans ce « gladiatorio » un rite de fécondité à connotation agricole ; il a en effet lieu au mois de mars, et se déroule sur une pierre à moudre symbolique (*temalacatl* = anneau, meule). En réalité, il se comprend dans le contexte plus global de l'économie du sacrifice. Il n'est pas un sacrifice en lui-même : le jeu vise précisément à différer l'instant du meurtre. Mais il serait vain de dissimuler son véritable but : les gestes des chevaliers-aigles et des chevaliers-jaguars sont loin d'être hiératiques ; ces guerriers usent d'armes *réelles*, aux tranchants affilés, et leurs coups portent de *réelles* blessures au captif attaché à la pierre. Il s'agit d'une provocation pure et simple : provocation d'un sursaut de forces, provocation de la douleur pré-sacrificielle et surtout provocation de la mort. Une fois encore la mort est devancée ; complètement dominée. Tout risque anéanti, l'homme manifeste son pouvoir illimité dans ce jeu dramatique, mais dérisoire.

• *Tlachtli*

Dans cette perspective, nous pouvons comprendre pourquoi le *tlachtli* se terminait par un sacrifice. Le *Codex Borgia* [44] décrit les métamorphoses de *Quetzalcoatl* en *Xolotl* et en *Nanauatzin* : le dieu, qui a le corps rayé de rouge et de blanc, a été sacrifié après une partie de *tlachtli*... Sur les nombreux terrains de jeu, les archéologues ont noté l'existence de stèles et de bas-reliefs montrant des joueurs sacrifiés. Dès la plus haute antiquité, le meurtre rituel ponctue le jeu de balle : les stèles d'Izapa ou de Dainzú, les bas-reliefs d'El Tajín ou du terrain 2 DI de Chichen Itza en témoignent parmi bien d'autres. Il ne s'agit pas là de sites aztèques ; à l'exception de Chichen Itza qui est nettement influencé par un rameau culturel nahua, ils se rattachent à des traditions antérieures : olmèque, maya, totonaque... Pourtant à Mexico aussi, cette pratique est de règle. Un terrain de jeu compte parmi les édifices du grand *teocalli* de la capitale [45] : il a pour nom *teotlachco*, « le *tlachco* divin ». S'y déroulent des parties de balle d'un relief tout particulier. Les textes confirment que des sacrifices se perpétraient à l'issue du jeu. Lors du mois *Panquetzaliztli*, « dans le *teotlachco*, ils tuaient quatre victimes, deux *Amapan* et deux *Uapatzan* [46] ; quand le sacrifice était con-

42. Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 144-145 (livre II, chap. 21) et *Florentine Codex*, part III, p. 50-51.

43. Voir photo 27.

44. Pl. 42.

45. *Códice matritense del Real Palacio*, fol. 269 *recto*.

46. Sahagún rajoute dans le texte espagnol qu'il s'agit de l'incarnation de deux dieux « dont les statues étaient près du *tlachco* » (*op. cit.*, t. I, p. 210).

sommé, on traînait les victimes sur le terrain de jeu, et le sol était comme peint du sang qu'elles perdaient[47] ».

En réalité, il est impropre d'affirmer qu'une partie de *tlachtli* s'achevait en sacrifice. Il vaudrait mieux inverser le rapport des termes et dire que le sacrifice pouvait aussi être précédé d'un jeu de balle. Le *tlachtli* est l'une des formes — probablement privilégiée — du jeu pré-sacrificiel.

• *Jeu dramatique*

Danses, escarmouches, tortures spectaculaires, veillées et processions, fastes et pompes, toutes ces manifestations s'intégraient dans le cadre d'un véritable jeu dramatique. Les figurants étaient en effet soigneusement travestis. Les captifs ne meurent pas en tant que tels : ils sont les messagers des vivants, envoyés aux dieux. Aussi leurs maîtres les revêtaient-ils d'atours cérémoniels, qui commuaient leur statut de prisonnier en offrande divine. Les parures s'accordaient avec les attributs du dieu auquel on sacrifiait, ou encore avec le signe du lieu où s'accomplissait le rite. Par exemple, les enfants que l'on offrait aux *Tlaloque* étaient tués en divers endroits, sur les montagnes dominant la vallée de Mexico : les papiers cérémoniels dont ils étaient parés variaient en conséquence. « La première montagne où l'on sacrifiait des enfants était la sierra *Quauhtepetl*... On revêtait les victimes de papiers teints en rouge... La seconde s'appelait *Yoaltecatl*, près de Guadalupe ; on donnait aux enfants le nom même de la montagne et on les habillait de papiers teints en noir avec des rayures rouges[48]. » Pour sacrifier à *Tepetzinco*, on habille une petite fille de papiers bleus ; à *Poyauhtla*, les papiers sont couverts de gouttes d'*olli* ; à *Cocotl*, ils sont rouges et jaunes... Certains captifs incarnent — nous l'avons vu — des dieux ou des déesses. On les habille alors en respectant scrupuleusement l'ordonnance des ornements divins. Les dieux deviennent réellement acteurs ici-bas, tenant à part entière les rôles qui leur reviennent dans la tradition mythologique.

Je ne fais ici que mentionner ces « jeux de paraître » sur lesquels je reviendrai plus loin. Il fallait pourtant souligner l'importance du travestissement cérémoniel dans le cadre du jeu pré-sacrificiel des victimes. Il semble sortir de l'esprit général de la dépense ludique, mais peut-être n'est-ce qu'une fausse impression ?

Le partage du jeu

L'étude des acteurs du jeu pré-sacrificiel a mis en lumière que les victimes potentielles ne sont pas les seules à être astreintes aux exercices de préparation.

47. *Florentine Codex*, part III, p. 134 (livre II, chap. 34).
48. Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 140 (livre II, chap. 20).

• *Le captif et son maître*

Les captifs sont toujours soutenus, aidés et accompagnés par leurs maîtres qui se parent cérémoniellement pour partager leurs veilles, leurs danses et leurs chants... Ainsi, le dixième mois, les Aztèques sacrifiaient au dieu du feu. « Les maîtres des captifs que l'on devait brûler vifs, les amenaient au lieu du sacrifice. Ils étaient revêtus des ornements de l'areito. Ils avaient tout le corps teint en jaune et la face peinte de couleur vermeille. Ils portaient sur le dos un ornement en forme de papillon, fait de plumes rouges de perroquet. Ils avaient dans la main gauche un *chimaltetepontli,* un petit bouclier bordé de plumes blanches... Chacun de ceux qui participaient au *mitote*, ainsi paré, allait de pair avec son captif ; tous les deux dansaient à l'unisson. Quant aux captifs, ils avaient le corps peint en blanc et portaient un *maxtlatl* de papier. Ils avaient aussi des bandes de papier simulant des étoles... Ils étaient coiffés de plumes blanches... Le pourtour de leur bouche était peint d'un rouge brillant et leurs yeux étaient cerclés de noir. L'areito durait ainsi jusqu'au coucher du soleil. Alors on s'arrêtait. Les maîtres ramenaient leurs captifs dans le *calpulli* et les y gardaient. Ils ne dormaient pas et tenaient les captifs en veille... A minuit, les maîtres des captifs prenaient chacun le leur et lui coupaient une mèche de cheveux en se tenant devant le feu [49]... On conservait ces cheveux comme des reliques, en mémoire de la valeur dont on avait fait preuve [50]. »

49. Il y a dans le Mexique ancien une grande valorisation du cheveu. *Tzontli* (cheveu) désigne aussi le scalp, le crâne et, par métonymie, la tête et la personne... Il a aussi été choisi comme signe représentatif du nombre 400, le carré de l'unité, symbole de la multiplicité. Très curieusement, le cheveu semble « substantialiser » une sorte de puissance vitale appartenant à l'homme, une sorte d'existence psychologique. Il semble tout particulièrement abriter l'âme guerrière. Seuls les soldats ayant fait au moins un prisonnier à la guerre ont le droit de porter leurs cheveux tombant sur l'oreille droite, en une mèche qui n'est pas sans rappeler « la touffe du scalp » des Indiens des Plaines. Ainsi, couper à un guerrier cette mèche de cheveux revient à le tuer « psychologiquement », c'est-à-dire réellement : l'opération, toujours cérémonielle, est immédiatement suivie du sacrifice humain. De même, pour inhiber les pouvoirs d'un sorcier, pour tuer son génie malfaisant, il suffit de lui couper par surprise une mèche de cheveux (*cf* Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 335, 358, etc.). Les cheveux ont surtout le pouvoir de conserver toutes les virtualités de puissance : aussi ils servent de talisman pour les guerriers qui les placent à l'intérieur de leur bouclier... On sait, d'autre part, que les Aztèques avaient un culte du *tzompantli,* du « mur des crânes » où ils empalaient les têtes des victimes décapitées.

Le terme commun qui désigne à la fois le cheveu et la tête ne constitue pas une simple synecdoque lexicale ; l'extension du concept est sous-tendue par une analogie sémantique. Il paraît donc possible de rattacher la valorisation du *tzontli* au thème culturel du scalp et de la *tête-trophée* qui apparemment ne semblait pas affecter la Méso-Amérique.

50. Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 186-187 (livre II, chap. 29).

Le couple captif-*tequiua* joue toujours en duo. Au besoin, quelques autres personnes concernées par le sacrifice peuvent s'y adjoindre. « Après quatre jours de pénitence, on voyait se réunir les esclaves, hommes et femmes, leurs maîtres et maîtresses, ceux qui devaient accompagner les victimes au temple, ceux qui devaient les en descendre après leur mort, ceux encore qui seraient chargés de leur laver le visage et ceux enfin qui auraient à marcher devant eux, en portant de petits drapeaux. Tous ensemble se prenaient par la main : ils se mettaient à danser, à chanter et à se trémousser... Les esclaves promis à la mort se mêlaient aux autres pour danser aussi. Ils sautaient et couraient avec un entrain fou, dansaient et galopaient à en perdre haleine [51]. » Cela se passait au mois de *Panquetzaliztli*.

Ainsi le sacrifice d'un captif ou d'un esclave n'était pas gratuit pour son propriétaire : il l'engageait, il l'entraînait dans ses préludes festifs. Et au-delà du devoir, au-delà de la tradition qui impose un tel comportement, nous découvrons, entre les deux êtres, une véritable osmose qui se fonde dans une relation spirituelle. « Le maître du captif emportait chez lui le cadavre écorché ; il le dépeçait et offrait de cette chair à ses supérieurs, à ses parents et à ses amis. Il n'en mangeait pas lui-même, parce qu'il considérait que c'était sa propre chair ; en effet, dès qu'il avait eu le captif en son pouvoir, il l'avait tenu pour fils, tandis que celui-ci l'avait tenu pour père. C'était là la raison qui l'empêchait d'en manger ; mais il mangeait la chair d'autres sacrifiés [52]... »

L'union étroite qui se noue entre le maître et son captif jusqu'après la mort de ce dernier est une relation de *consubstantialité*. Ils communient dans le jeu qui concentre la plus grande intensité de leur rapport transitoire. Le guerrier a appréhendé son captif pour l'offrir à la société : sa domination n'est que de courte durée ; bientôt c'est le sacrifié qui va se voir, seul, investi du pouvoir, lorsque sera consommée l'oblation de sa vie.

Pourtant le rapport qui lie le *tequiua* à son captif se perpétue quelque temps encore après la mort de ce dernier. Il était fréquent que, par dévotion, le maître revête la peau de la victime écorchée [53] : la vie et la mort débordaient ainsi de leurs limites « naturelles » ; elles ne faisaient qu'une seule chair dans un même corps. Par le truchement de cette parure épidermique,

51. *Ibid.*, p. 208 (livre II, chap. 34).
52. *Ibid.*, p. 146 (livre II, chap. 21).
53. C'est ce qui se passait en particulier lors des fêtes du premier et du deuxième mois : *Quauitl eoa* et *Tlacaxipeualiztli*. Lorsque le sacrifié est un captif de guerre, c'est généralement son maître qui possède le droit d'en revêtir la dépouille. Mais si la victime a incarné un dieu avant de mourir, alors seul le prêtre de cette divinité est habilité à endosser la peau du sacrifié.

la métamorphose s'accomplissait intérieurement. Et elle se prolongeait durant un mois, quelquefois quarante jours[54]...

Il est clair que l'irruption des *pochteca* dans les hautes sphères de la société aztèque allait, à plus ou moins brève échéance, modifier ces pratiques rituelles. En achetant leurs esclaves, en se refusant à prendre une part active à la fête, en payant des danseurs à leur place, les marchands faussaient complètement le jeu : ils substituaient la dépense financière à l'engagement physique et à la dépense ludique. Là se trouvaient certainement les germes de destruction de ce jeu pré-sacrificiel qui caractérise si bien la société mexicaine au début du 16[e] siècle.

• *La fête populaire*

A Mexico-Tenochtlitlan, ce sont des fêtes populaires qui rythment le temps social. Les dix-huit mois de l'année « civile » portent curieusement le nom de la fête principale qui s'y déroule. C'est au cours de ces manifestations régulières qu'ont lieu les jeux suivis de sacrifices.

Ces fêtes nécessitent toujours une longue préparation réclamant plusieurs jours, parfois plusieurs semaines : les Aztèques avaient ainsi abouti à un étalement fantastique du temps festif. Recenser l'ensemble de l'appareil ludique mis en œuvre au cours du cycle complet des célébrations rituelles nous conduirait assurément à sortir du cadre du jeu pré-sacrificiel. Il faut pourtant noter l'importante participation du peuple aux exercices qui préludent aux sacrifices. Certes, il y avait quelques areitos réservés aux nobles, d'autres aux soldats, d'autres à telle ou telle catégorie professionnelle. Les nobles dansaient plus particulièrement le jour de *Uei Tecuilhuitl*, les sauniers dansaient plutôt pour *Uixtociuatl*, la déesse de l'eau salée, les ministres de *Tlaloc* avaient leur fête marquée au mois d'*Etzalqualiztli*... Mais presque toujours aussi la foule était invitée à s'associer à ces actes de dévotion, non seulement en participant à la communauté des spectateurs, mais encore en jeûnant, en veillant et, bien sûr, en dansant. Les captifs étaient portés au sacrifice par l'ensemble des gestes ludiques de l'assemblée festive. Loin d'être abandonnés à un sort inique sur le sanglant *techcatl,* ils étaient pris en charge par toute la société réunie. Leur immolation était l'affaire de tous et le peuple partageait l'élan précurseur qui conduirait le sacrifice à sa plus noble intensité.

La fête est liée au sacrifice. On sait que les Aztèques utilisent volontiers un binôme pour exprimer un même concept : ce que Sahagún traduit dans sa version espagnole par « gran fiesta » correspond le plus souvent au

54. L'ablution des pénitents qui avaient porté les peaux mortes avait lieu le troisième mois, lors de la fête de *Tozoztontli*.

nahuatl *in ilhuitl in nextlaoaliztli,* « fête, sacrifice sanglant[55] ». Il n'est donc guère surprenant de les voir tous deux affectés du même coefficient de démesure. A lire les informateurs de Sahagún, on recueille l'impression que tout est fête, et tout le temps... Or, c'est exact ! Les Aztèques sont engagés dans un cycle festif qui est un véritable cercle infernal.

« Pour les anciens Mexicains, note Jacques Soustelle, rien de plus vitalement important que ces gestes, ces chants, ces danses, ces sacrifices... Le peuple mexicain, et en premier lieu ses prêtres et ses dignitaires, se trouvait engagé jour après jour dans une entreprise toujours recommencée de magie blanche, dans un perpétuel effort collectif, sans lequel la nature même eût péri[56]. »

La fête est une impérieuse nécessité, et ce déterminisme de l'engrenage festif est présent jusqu'au fond des mots. *Nextlaoaloia, nextlaualli, nextlaoaliztli* évoquent le sacrifice humain en connotant l'idée de dette, de tribut. Les hommes en tuant des captifs ne font qu'accomplir leur devoir d'Etat. D'ailleurs, le guerrier qui a fait au moins quatre captifs (un pour chaque orient ?) se nomme *tequiua,* c'est-à-dire, précisément, « celui qui participe au tribut *(tequitl)* ».

Si l'on étudie le lexique afférent à la fête dans le *Vocabulaire* de Alonso de Molina, il est frappant de constater que l'auteur traduit — fort justement — *ilhuitl* par « fiesta de guardar » : fête d'obligation ! D'autre part, il donne plusieurs expressions où *ilhuitl* entre en composition avec *pielli* ou *pieloni* : ces deux mots traduisent l'idée de dépôt, de garde, de sauvegarde. La fête — traditionnelle par essence — a pour fonction primordiale de conserver : et pour les Aztèques, ce qu'il s'agit de sauver et de préserver, c'est l'ensemble des équilibres de la nature, la vie de la société, la stabilité de l'ordre universel.

Les Mexicains, en l'occurrence, ne font guère preuve d'originalité. Toutes les fêtes instituées par les hommes l'ont été dans ce but. Ce n'est pas par hasard que la religion catholique a instauré des « fêtes d'obligation », dont le défaut de participation est sanctionné par un « péché mortel ». Seulement, à l'inverse de nos sociétés occidentales, qui ont depuis longtemps perdu toute compréhension de la signification des rites[57], les Aztèques sentent ces questions de vie et de mort comme des réalités physiques. Ils perçoivent la menace du temps qui use inexorablement, et la fête, presque quotidiennement, est mise en œuvre pour revivifier les liens qui unissent les hommes, mutuellement solidaires de la stabilité cosmique.

55. *Cf. Florentine Codex,* part III, p. 42, 46, 55, etc.
56. J. Soustelle, *La vie quotidienne..., op. cit.,* p. 176.
57. C'est le propre du rite de véhiculer des traditions dont l'origine est perdue ou des pratiques désuètes que le temps a dépourvues de sens ou d'efficacité.

b. *Un faux paradoxe : le secret du jeu pré-sacrificiel*

Reconnaissons-le, la démarche est curieuse. Les Aztèques se situent dans un contexte d'économie outrancière. Le moindre geste est codifié en fonction de son efficacité. Le jeu est proscrit dans les discours officiels précisément en raison de la déperdition de forces qu'il entraîne... Et voilà que, dans ces cérémonies non moins officielles, il retrouve, comme par miracle, droit de cité et préséance. Comment cette oscillation entre la dévalorisation et la vénération s'articule-t-elle donc ?

Si le sacrifice a pour but de libérer des énergies, il semble *a priori* logique de tuer de préférence des captifs de guerre. Par le biais d'un certain mimétisme magique, on peut considérer que les forces viriles et l'ardeur offensive propres aux guerriers se sublimeront, en donnant au sacrifice son intensité maximale ; un peu comme dans l'antique Damas on plongeait le fer rougi des épées nouvellement forgées dans la poitrine d'un prisonnier pour « animer » l'arme des vertus guerrières de la victime [58]. Mais, dans ce cas, il serait normal de veiller jalousement à ce que le futur sacrifié conserve jusqu'à l'instant suprême la totalité de son potentiel énergétique ; il semblerait naturel de l'empêcher de se dépenser, pour que le sacrificateur puisse libérer le plus possible de ses forces... Or les Aztèques suscitent justement cette dépense ; ils l'institutionnalisent sous forme de jeu pré-sacrificiel. Est-ce pure folie, égarement illogique, intention suicidaire ?

Non. Les anciens Mexicains demeurent « scientifiques » dans leur planification du salut de la société. Les préliminaires ludiques du sacrifice peuvent recevoir deux sortes d'explication : l'une serait — pourrait-on dire — « physique », l'autre « rituelle ».

La première esquisse d'explication se réfère au contexte énergétique. Le jeu pré-sacrificiel n'est pas un jeu comme un autre : sa physionomie externe et sa structure apparente sont celles du jeu ordinaire, du jeu pour le jeu ; mais avec le sacrifice à la clef, sa tonalité change complètement : la même action cesse d'avoir la même fonction. Le sacrifice a le pouvoir de transmuter l'effet de déperdition d'une même dissipation ludique en un état de réceptivité idéal. C'est la borne du jeu qui détermine, par simple récurrence, la portée des gestes ludiques.

Tout se passe comme si la mise en scène contribuait à augmenter l'efficacité du meurtre rituel. Le jeu a pour mission de perturber l'équilibre physiologique du condamné, d'augmenter l'ataxie de son organisme. Plus un

58. Les épées de Damas, effectivement réputées pour leur solidité, étaient ainsi fabriquées selon la recette de l'acier trempé, mettant en œuvre le procédé de nitruration.

système est échauffé, plus il est agité et plus sa désagrégation est facile. Mais, de surcroît, le jeu mobilise des virtualités énergétiques habituellement endormies, il favorise les réactions en chaîne, il crée un appel de flux, il concentre et promeut des stocks inédits de forces vitales... Les Aztèques ne font pas jouer les condamnés pour les abrutir, pour les « vider », pour les ruiner... Au contraire, les manifestations pré-sacrificielles veulent déterminer chez les sujets promis à la mort une excitation psychosomatique de nature à placer l'instant de l'immolation au sommet de la courbe de rendement. Il faut stimuler l'organisme que l'on s'apprête à sacrifier, pour mieux en capter les émanations énergétiques.

Le jeu succombe ici dans sa plus-value véritable. Et l'on comprend la raison d'être des tortures, des breuvages stupéfiants, des quatre femmes de *Tezcatlipoca,* du *tlachtli* et du « gladiatorio »...

Envisagée sous le même angle physique, il y a pourtant une autre raison. Il s'agit de rendre techniquement possible l'accomplissement du sacrifice en prévenant tout débordement intempestif, toute effusion disproportionnée d'énergie. L'un des traits remarquables du comportement des captifs aztèques est leur sérénité devant l'échéance du sacrifice. Les chroniqueurs, sur la bonne foi de leurs informateurs, expliquent cette attitude par le biais des croyances ; c'était une récompense de mourir pour le soleil, une mission de confiance, un honneur ; aussi les victimes ne montraient-elles aucune crainte devant la mort...

La réalité *profonde* est bien différente : on aidait considérablement l'impact de cette croyance en fatiguant préalablement les condamnés. Le traitement de choc qu'on leur réservait pendant les semaines qui précédaient la fête solennelle émondait certainement leurs réflexes « normaux » : les captifs parvenaient au jour du sacrifice dans un état second où la conscience nébuleuse se camouflait en résignation. Précaution indispensable ! Imagine-t-on un prisonnier se rebeller au dernier moment et se récuser en public devant le sacrificateur ? Une telle attitude aurait dangereusement miné l'univers mythologique et idéologique soigneusement élaboré par les penseurs de la destinée aztèque.

Pour comprendre exactement le rôle du jeu pré-sacrificiel, il suffit d'évoquer les préparatifs stratégiques qui, aux échecs, préludent au meurtre du roi (échec et mat = le roi est mort), ou mieux encore le spectacle de la *corrida de toro.* Le cérémonial rutilant qui se joue entre l'homme et la bête résume l'essence du jeu pré-sacrificiel aztèque [59]. Il inclut la mise en scène,

59. Il y a toutefois une notable différence : le risque est présent dans la course de taureaux ; la corne est une menace réelle pour celui qui sera tout à l'heure le sacrificateur. Les Aztèques, eux, truquent le jeu, de façon à en éliminer toute surprise, tout aléa.

rigide et codifiée ; le jeu dramatique, le travestissement de parade *(traje de luces)* ; il intègre la torture ludique, sous forme d'affrontement brutal entre le *toro* et le *picador*, sous l'aspect plus dansant du *tercio de banderillas* ; il contient des jeux de fatigue et de vertige, jeux de cape, charges, *quite* et autres volte-face... La mort n'intervient qu'après un ultime travail à la *muleta* où le *matador* peut prouver au public la réalité de sa domination. L'estocade vient surprendre la bête dans une transe immobile qui manifeste le dernier rempart de sa vigueur. La course a eu pour effet de briser la fougue du fauve, de libérer le trop-plein d'énergie qui aurait empêché la bonne exécution du « sacrifice ».

Et de fait, des tortures rituelles précèdent presque toujours les sacrifices d'animaux, du bélier minoen au buffle népalais immolé lors de la fête de Dasera à qui l'on tranche préalablement les jarrets...

Le jeu pré-sacrificiel est à la fois stimulant et cathartique. Il déclenche un supplément d'énergie, tout en contribuant à régulariser les taux d'intensité de la victime et de son entourage. Il normalise le transfert de potentiel entre l'intérieur et l'extérieur, en servant en même temps de réactif et de catalyseur.

Ces problèmes techniques du sacrifice s'assortissent d'une coloration religieuse qu'il est indispensable de prendre en considération. Les Aztèques évoluent dans un monde absolument et totalement sacralisé, un peu comparable à cet égard à celui qui existait en Occident au Moyen Age. Aux yeux de leurs contemporains, les Mexicains passaient à juste titre pour un peuple profondément religieux. Ixtlilxochitl rapporte même qu'ils ignoraient le nombre exact des dieux auxquels ils rendaient hommage[60] ! Aucun geste n'est donc réellement « profane » ; il faut toujours compter avec la divinité. L'homme est toujours *redevable* aux puissances célestes, ce qui l'oblige à proposer sempiternellement des offrandes aux dieux *(tlamanaliztli)*. Les Aztèques offrent donc des denrées comestibles, ces fameuses galettes de *tzoalli*, de pâte d'amarante, que l'on liait pour les grandes occasions avec du sang humain ; ils offrent des objets de luxe, surtout des manteaux ou des ceintures brodées, ils offrent des fleurs, de l'encens, des papiers, de l'*olli*... Ils offrent surtout du sang : le leur — en se scarifiant la langue ou le lobe des oreilles — et celui des victimes sacrificielles, au nom de toute la société.

L'aspect le plus fréquent de l'holocauste est la *destruction des prémices.* Comme la plupart des peuples, les Aztèques offrent aux dieux les premières fleurs ou les premiers épis de maïs... Ils ont aussi un cérémonial de libation qui s'appelle *tlatlazaliztli,* « qui consiste à ne rien consommer avant d'avoir jeté au feu une petite bouchée de ce que l'on va manger[61] ». Et Sahagún

60. Ixtlilxochitl, *op. cit.,* t. II, p. 286.
61. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 243 (livre II, appendice 3).

d'ajouter : « Les Mexicains avaient de même la croyance que personne ne devait boire de l'*octli* avant d'en avoir versé un peu au bord du foyer, en quatre endroits différents... Ils appelaient cela *tlatoiaoalizt li*[62]. »

Nous sommes ici en présence d'un rite de gaspillage volontaire. La destruction cérémonielle est une façon « d'obliger » la divinité qui devient ainsi créancière du monde profane. On offre la partie pour conserver le tout, la partie sacrifiée assurant la valorisation du résidu.

Dans ce contexte où tout devient prétexte à offrandes, comment ne pas voir dans la dépense pré-sacrificielle un gaspillage rituel ? Les jeux et les danses constitueraient purement et simplement une *offrande d'énergie.* Et il n'est guère surprenant de voir figurer la force vitale parmi les offrandes privilégiées. L'*ollin* — en tant que présent rituel — ne tient-il pas sa faveur du fait de son identification avec le mouvement cosmique, avec l'énergie cinétique par excellence ?

La fête qui inclut le jeu et le sacrifice paraît bien le truchement le plus efficace pour s'approprier les faveurs du monde sacré : la mort des captifs libère le sang indispensable à la bonne marche de l'univers et le jeu liminaire permet d'offrir aux dieux l'énergie vitale, présent cent fois plus précieux que tous les encens du Mexique.

Une question demeure pourtant. Il est aisé de découvrir la dépense dans la danse, les courses, les escarmouches, les veillées d'armes et les affrontements gladiatoires. Mais peut-on assimiler à ces types de jeu le travestissement et les représentations « théâtrales » des images des dieux ? Sans aucun doute ! Les Aztèques ont une perception du mimétisme qui n'appartient qu'à eux ; ils considèrent que *se déguiser fatigue* ! Il est facile de le montrer par un curieux texte de Sahagún en rapport avec la fête *Atamalqualiztli* qui avait lieu tous les huit ans[63]. « Pendant les huit jours qui précédaient la fête, les Mexicains ne mangeaient que des tamales sans sel et ne buvaient que de l'eau claire... Les tamales que l'on mangeait ces jours-là portaient le nom d'*atamalli* parce qu'on les faisait cuire dans de l'eau pure. On ne leur rajoutait ni *chili*, ni sel, ni chaux, ni salpêtre... On disait que le jeûne pratiqué en cette occasion était destiné à laisser reposer les subsistances. On ne rajoutait rien au maïs. On disait que le reste du temps, on fatiguait la farine en y mêlant du sel et du salpêtre qui agissaient comme des déguisements, qui blessaient le pain et le faisaient vieillir. Grâce à ce jeûne, le maïs était revivifié[64]... » Et pour expurger les miasmes de la fatigue née du travestissement

62. *Ibid.*

63. Cette fête se situait à la charnière d'une rupture chronologique : huit années solaires égalent exactement cinq années vénusiennes de cinq cent quatre-vingt-quatre jours. Le cycle venant à expiration, le jeu se logeait dans la vacuité laissée par l'épuisement des signes.

64. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 230-231 (livre II, appendice 1).

des subsistances, le peuple mexicain donnait libre cours au « disfraz » : « On croyait que tous les dieux dansaient à cette occasion ; aussi tous ceux qui dansaient se paraient des déguisements les plus variés : les uns étaient en oiseaux, d'autres en animaux. On se déguisait en colibri, en papillon, en abeille, en mouche ou en scarabée. On en voyait même qui chargeaient sur leur dos un homme endormi en disant que c'était le sommeil... Certains jouaient le rôle du pauvre, du marchand de légumes ou du vendeur de bois. D'autres se travestissaient en lépreux ou en pustuleux, en hibou ou en chouette [65]. » Cette apothéose du déguisement consumait en une brève bouffée de dépense la fatigue accumulée pendant huit ans, inhérente à la parure dont avaient fait usage les hommes... et les choses.

Ainsi le jeu pré-sacrificiel aztèque réalisait la congruence magique de la dépense et de l'économie. Le gaspillage volontaire des forces humaines constituait une offrande prestigieuse qui assurait en même temps, pour la société, la pleine réussite du sacrifice dispensateur d'énergie.

III. LA MORT DU JEU

1. Le jeu liturgique

Le jeu doit servir la société ou ne pas être. Telle est la simple alternative qui définit les conditions d'existence du jeu dans la cité mexicaine.

Le jeu a souvent été une liturgie dans l'histoire des civilisations. Dans la Grèce antique, les concours de tragédie et de comédie qui se déroulaient lors des grandes fêtes athéniennes étaient l'objet de la chorégie. A Rome, les *munera* représentent un droit pour le citoyen, donc un devoir pour l'Etat : le jeu appartient essentiellement au domaine public. Chez les Aztèques, le phénomène est identique : le jeu est un service public.

Si nous tentons d'esquisser une typologie du sacrifice, nous pouvons schématiquement distinguer un sacrifice « officiel » d'un sacrifice « privé ». Le premier genre serait par exemple représenté par l'exécution du *Tezcatlipoca,* qui vivait comme le dieu, aux frais de la société, pendant un an, alors que l'autre type recouvrirait le sacrifice des captifs et des esclaves, offerts par leurs maîtres.

En réalité, comment se dessine le clivage ? Dans les deux cas, le sacrifice et le jeu qui le précède sont publics ; en l'occurrence, rien ne les différencie. Seuls restent propriété privée le bénéfice pénitentiel que l'on peut retirer de

65. *Ibid.,* p. 231.

l'offrande d'un sacrifié et le cadavre de la victime, qui est d'ailleurs consommé soit en famille, soit en partage avec le quartier *(calpulli).* Il est remarquable qu'il n'existe pas de sacrifice humain perpétré à l'échelon individuel : le profit retiré de la cérémonie doit être réparti entre tous les participants de la cellule sociale. Il en va de même pour le jeu : ou il est public, et alors c'est un service valorisé, ou il est privé et alors c'est un objet de scandale.

C'est ainsi que s'explique le discrédit dans lequel étaient plongées les activités ludiques des jeunes guerriers. Car dans leur *telpochcalli,* toutes les nuits, ils se livraient au plaisir de la danse en compagnie des *auianime,* les courtisanes qui leur servaient officiellement de maîtresses [66]. Autant le *mitote* accompli publiquement le jour des fêtes constituait une action religieuse appréciée à sa juste valeur, autant ces danses égoïstes, de caractère intimiste, exécutées en petit clan fermé, étaient de nature à déplaire aux Aztèques — et, tout particulièrement, aux nobles issus des *calmecac.*

Que de jeunes guerriers, pendant la durée de leurs études, puissent se livrer ouvertement à des jeux érotiques n'était pas étranger à la suspicion qui enveloppait leurs faits et gestes. Car l'érotisme faisait figure d'épouvantail. Les dirigeants aztèques avaient contribué à valoriser la femme dans sa fonction de génitrice : accoucher équivalait à faire un captif à la guerre ; le même sort était d'ailleurs promis aux guerriers tombés sur le champ de bataille et aux femmes mortes en couches : ils accompagnaient, tous, le soleil dans sa course diurne, les hommes d'abord, jusqu'au zénith, les femmes ensuite jusqu'à l'occident.

La procréation sert la société ; le facteur démographique a toujours été un facteur de puissance. L'érotisme, lui, est dépense gratuite, ébat stérile, déperdition inutile. Il ouvre une brèche dans les principes sacro-saints de l'économie domestique. Aussi voit-il fulminer à son encontre les personnes élevées dans les collèges religieux où l'on apprenait — reconnaissons-le — le goût du service public.

Une étude des lacunes lexicologiques du nahuatl promettait certainement de grandes découvertes. Dans le domaine du jeu, les vacances sont tout spécialement sensibles. Un absent de marque, qui a ses quartiers de noblesse dans notre propre culture : l'*improvisation.* Le jeu aztèque au 16ᵉ siècle paraît cimenté par la ritualisation, et l'on sait combien le formalisme et le ludisme font mauvais ménage. Le rite est probablement en train d'asphyxier le jeu, au moment de l'arrivée des Espagnols.

La partie de *patolli* que l'on dispute à la dérobée, les échanges de balle qui entraînent les corps au jeu, le grand éclat de rire qui ponctue une plaisanterie lancée à la cantonade, les Aztèques les condamnent et les étouffent

66. *Cf.* Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 302 (livre III, appendice, chap. 5).

sous le carcan de l'utilité, de la rigueur et de l'ascèse sociale. La fantaisie débridée qui jaillit spontanément aux détours de la vie, comme le rire grêle d'un enfant : une image qui n'appartient pas au folklore du Mexique ancien.

Et l'intrusion de « l'idéologie » affectait les moindres replis de la vie privée. Songeons que pour réunir quelques amis chez soi, pour organiser un petit banquet intime, il convenait de demander une caution officielle : les prêtres, au jour de la festivité, apportaient cérémoniellement la statue d'*Omacatl*[67] dans la maison de l'hôte qui était ainsi assuré de la protection du dieu tutélaire des banquets. Du même coup, son banquet devenait une offrande et la sublimation religieuse rendait recevable cette réjouissance à caractère privé. Si le maître de maison estimait pouvoir se dispenser d'officialiser son banquet, alors le dieu lui apparaissait en songe pour manifester sa réprobation et se vengeait de la réception « en faisant que les mets et les boissons se remplissent de poils et de cheveux pour dégoûter les convives et déshonorer le maître du banquet[68] ».

2. Le jeu et l'utilitarisme

Il semble que l'on puisse parler d'une véritable inféodation du jeu à l'esprit du pouvoir politico-mystique que les dirigeants aztèques avaient instauré à Mexico. Jeu et utilité interfèrent notamment dans le champ de la pédagogie et dans la sphère des activités artistiques.

Les jouets

Le symbole nietzschéen de l'*enfant-joueur* est-il transposable dans la société mexicaine du 16^{e} siècle ? Toute quête d'une image sotériologique paraît inéluctablement condamnée : même celle de l'enfant ne parviendra pas à sauver le jeu aztèque de sa « tare » congénitale. Il est à tout jamais entaché par sa subordination à l'utilité.

En réalité, de par les textes, nous ne connaissons que fort peu de choses sur les jeux et les jouets des petits enfants. Sahagún en parle incidemment

67. *Omacatl*, « deux-roseau », est le dieu des banquets. Il est aussi appelé le dieu de *Uitznauac*, dieu du sud par excellence : en tant que dieu de la bonne chère, il se rattache à l'ancien panthéon agricole. Mais c'est un exemple de divinité « récupérée » : le coadjuteur du grand « gardien des dieux » s'appelle précisément *Uitznauac teohuatzin omacatl* ; ce prêtre avait pour mission de veiller au respect de la tradition, au maintien des coutumes religieuses.

68. Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 61 (livre I, chap. 15).

et métaphoriquement [69] : nous savons ainsi que les enfants jouaient avec des petites pierres (« jugar con las pedrezuelas »), avec des palets (« tejuelas ») et qu'ils faisaient des tas de sable. Les autres chroniqueurs n'ont visiblement pas été fascinés par cet aspect de la pédagogie et font preuve de la plus grande discrétion. C'est l'archéologie qui en l'occurrence nous transmet le plus d'informations.

Les fructueuses fouilles effectuées par Désiré Charnay dans la région des Volcans (Tenenepanco, Nahualac) durant la seconde moitié du 19e siècle ont livré d'importantes collections de vaisselles miniatures [70]. Il s'agit de pièces de céramique de petite taille — écuelles, pots, assiettes, ou vases — qui semblent des réductions d'ustensiles ménagers en usage dans le monde des adultes. Ces objets, généralement trouvés dans des enterrements d'enfants, ont pu être ainsi considérés comme des jouets. Après avoir décrit les céramiques miniatures du cimetière de Tenenepanco, Désiré Charnay s'exclame : « Voilà... des jouets... que de pauvres mères enterrèrent près des cadavres de leurs enfants. Trouvaille inattendue, merveilleuse pour moi !... Et que de choses encore nous trouvâmes dans les tombes : fusaioles décorées de riches dessins, billes, colliers et petites tables formées... par le corps aplati d'un quadrupède et autres naïves représentations d'animaux, renards, tigres, sangliers, etc. Cela ressemble à s'y méprendre aux jouets d'enfants trouvés en Grèce [71]. » L'archéologue explorant un autre site, à Nahualac, découvre des pièces de céramique comparables à celles de Tenenepanco ; mais il note l'absence complète de vestiges humains.

A quel usage cette vaisselle miniature était-elle réellement destinée ? Sommes-nous véritablement, comme le suggère l'érudit savant du 19e siècle, en présence de jouets ?

Pour jeter quelque lumière sur la question, nous pouvons mettre les découvertes de Charnay en rapport avec deux textes tirés des chroniques. Mais il se pose alors un délicat problème de corrélation chronologique : à quelle strate culturelle les cimetières de Tenenepanco et de Nahualac correspondent-ils donc ? Les sites découverts intacts par Charnay en 1857, lors de son premier voyage, étaient déjà détériorés lorsqu'il revint les étudier près de vingt-cinq ans plus tard ; ils sont aujourd'hui inutilisables d'un point de vue scientifique. Nous ne possédons aucune stratigraphie de cette région des Volcans. D'autre part, les sériations tentées à partir du matériel céramique recueilli au 19e siècle demeurent encore imprécises. Nous en sommes réduits à des probabilités. J'inclinerai pourtant à penser que ces sites sont beaucoup

69. *Ibid.*, t. II, p. 56 et 127 (livre VI, chap. 1 et 18).
70. Elles se trouvent actuellement au Musée de l'Homme.
71. D. Charnay, *Les anciennes villes du Nouveau Monde*, Paris, Hachette, 1885, p. 140-141.

plus tardifs qu'on ne le pense habituellement et que leur période d'occupation a très bien pu se prolonger jusqu'à la période aztèque elle-même.

C'est ce que semblent indiquer les textes de Durán et de Sahagún qui décrivent des pratiques purement aztèques et mentionnent cependant l'existence de ces curieuses « dînettes ».

Je me référerai d'abord à la description de la « fête des montagnes ». Lors du seizième mois, *Atemoztli,* les Mexicains fabriquaient de petites statuettes en *tzoalli* (pâte d'amarante) en forme de montagnes : « On plaçait les images des montagnes en ordre, dans l'adoratoire de la maison, et on faisait à chacune des offrandes de nourriture... Les tamales qu'on leur offrait étaient très petits, en rapport avec la taille des ' images ' qui étaient elles-mêmes très petites ; on les plaçait dans de minuscules assiettes et dans de petites écuelles avec un peu de mazamorra. On offrait aussi un tout petit peu de boisson de cacao dans de tout petits pots *(tecomatl).* Et l'on offrait ainsi de la nourriture quatre fois dans la nuit[72]. »

Les montagnes sont le lieu de résidence des *Tlaloque,* les dieux de l'eau : c'est finalement à eux que sont adressées les offrandes de comestibles. Il n'est pas rare qu'un objet de culte porte la marque ou l'insigne du dieu avec lequel il est en rapport. Il est donc plausible que les récipients utilisés pour les offrandes aux « images » des montagnes aient été « personnalisés » par la figure de la divinité récipiendaire, c'est-à-dire *Tlaloc.* Or, les petites pièces de céramique trouvées dans les sierras sont précisément modelées à l'effigie de *Tlaloc* !

On serait tenté, si l'on s'en tenait à ce seul texte de Sahagún, de discerner une *évolution* des pratiques cultuelles. A l'origine « la fête des montagnes » devait bel et bien avoir lieu aux stations escarpées sur le flanc des volcans qui bornent la vallée de Mexico. Puis des « images » en *tzoalli* furent substituées aux montagnes elles-mêmes : la fête eut lieu à domicile à Mexico et devint vestigielle ; mais demeurèrent la forme et la dimension des vases et des écuelles servant à faire les offrandes rituelles.

Nous savons pourtant par le même Sahagún que les Aztèques se rendaient effectivement sur les montagnes alentour pour y célébrer un culte de la pluie et pour y sacrifier de jeunes enfants. Et Durán nous précise la nature de leurs offrandes : « Toda esta comarca acudía á este cerro á sacrificar y á ofrecer incienzos y comidas y olin y papel y plumas ollas platos escudillas jícaras y otros generos de vasijas y juguetes y á matar hombres[73]... » Le frère Durán veut-il dire que les pots, les plats, les écuelles, les jarres et les vases de tous genres offerts sur les montagnes sont des jouets ? On peut le penser. Il faudrait alors admettre que des sites comme Nahualac

72. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 215 (livre II, chap. 35).
73. Durán, *op. cit.,* t. II, p. 205.

aient été contemporains de la civilisation aztèque. A moins que les Aztèques n'aient fait que proroger des rites préexistant à leur arrivée, ce qui est tout aussi pensable.

Mais l'incertitude fondamentale pèse sur le mot « juguetes ». Car les objets qui apparaissent à l'auteur espagnol comme des jouets, probablement en raison de leur miniaturisation, sont-ils réellement perçus comme tels par les Mexicains ? On pourrait considérer que la petite taille de cette vaisselle de céramique est tout simplement en rapport avec les dimensions modestes des représentations votives des montagnes auxquelles sont destinées les offrandes. Mais pourquoi, alors, cette céramique miniature se retrouverait-elle sur les pentes mêmes des Volcans ? L'hypothèse de quelque « dînette » réservée aux enfants resurgit alors...

En réalité, il ne semble pas que le problème du jeu infantile se pose chez les Aztèques en les mêmes termes que dans notre culture. L'analyse nous conduit en effet à décrire un rapport complexe, articulant quatre éléments dans la même relation : enfant — montagne — *Tlaloc* — vaisselle miniature. La céramique miniature des Volcans, quels que soient son style et sa forme, est toujours anthropomorphisée par le « masque » de *Tlaloc,* dieu de la pluie résidant sur les montagnes. Par ses dimensions, elle semble destinée à l'usage des enfants, qui, de leur côté, forment l'offrande sacrificielle préférée de *Tlaloc.*

Il y a sans doute de nombreuses façons de lire cette relation, en modifiant le coefficient de chaque facteur ou en permutant l'ordre des éléments. J'aimerais pourtant proposer celle qui me paraît la plus logique dans le contexte de la mentalité nahua.

Quelle est, en effet, la véritable attitude aztèque face au problème du jouet ? Par essence, celui-ci doit avoir une mission éducative. Le jouet doit façonner les réflexes de l'enfant en l'intégrant déjà dans l'univers des adultes. Le clivage enfant/adulte n'intervient pas comme une démarcation réelle dans la vie sociale : il n'y a pas de monde privilégié pour l'enfant. Très tôt, il doit apprendre à vivre dans l'univers sacré où les dieux sont toujours présents : à cet effet, ses parents lui donnent des figurines miniatures[74], sortes de santons divins, un peu comme les *Katchinas*, ces poupées zuñi qui permettent aux enfants de se familiariser avec la figuration des dieux et de s'initier au culte.

Dans le même esprit, on peut envisager l'existence de « dînettes sacrées », destinées non point — comme chez nous — à mimer des prouesses culinaires ou des scènes de table, mais à imiter les gestes d'of-

74. Les collections des musées offrent surtout des exemples de figurines en céramique. Mais il est probable que d'autres matières, plus périssables, étaient utilisées (bois ou fibres végétales...).

frandes que les jeunes Aztèques voyaient perpétuellement effectuer sous leurs yeux. N'oublions pas que chaque maison possède, comme dans la Grèce antique, son foyer-autel, et que cet adoratoire familial a toujours été l'objet d'une intense dévotion. Et quoi de plus naturel que cette vaisselle oblative pour enfants porte la marque du vieux dieu de la pluie, puisque les jeunes enfants sont un peu « les créatures de *Tlaloc* ».

L'existence de ce type de jouet nous donne l'explication du cérémonial d'*Atemoztli* : si les offrandes aux « images » des montagnes sont des offrandes de comestibles minuscules, c'est parce que les adultes utilisent effectivement des jouets d'enfants pour les faire ! L'enfant est un être agréable aux *Tlaloque* et aux montagnes : l'offrande, si elle est portée par le truchement d'un jouet, c'est-à-dire par l'intermédiaire d'un objet intimement associé au statut infantile, participera de l'être propre de l'enfant. Et l'offrande n'en sera que mieux reçue par les dieux de la pluie.

Nous voyons ainsi comment le jouet devient « fonctionnel » tout en conservant son essence de jouet. Nous sommes très loin des oppositions trop simples utilité/gratuité, réalité/fiction, adulte/enfant... que l'on a la tentation de croire encore efficaces dans l'univers nahuatl.

Quant à la présence de cette vaisselle-jouet sur les montagnes bordant la vallée de Mexico, elle peut aisément s'expliquer, et de diverses manières. Les Aztèques ont très bien pu enterrer, sur les sierras, des enfants avec leurs jouets, ces derniers devenant des présents votifs, gages de la dévotion à *Tlaloc*. Il est aussi probable qu'après avoir sacrifié des enfants au sommet des montagnes, ils procédaient à des offrandes qu'ils déposaient dans des récipients-jouets selon le même scénario qu'au mois d'*Atemoztli*. On peut aussi supposer — et c'est ce que semble suggérer le site de Nahualac, où n'a été retrouvé aucun vestige humain — que les Mexicains offraient directement aux montagnes des jouets qu'ils plaçaient dans des caches : le jouet, symbole existentiel de l'être de l'enfant, se substituait alors aux victimes humaines.

D'un autre côté, le jouet aztèque a un visage plus purement technologique. Il permet d'acquérir des automatismes de comportement ou un savoir-faire plus spécifique, comme le maniement des armes. Les Aztèques, au temps de leur pérégrination, alors qu'ils étaient encore « chichimèques », plaçaient, dès l'âge d'un an, un arc dans les mains de leur progéniture. « On leur apprenait à s'en servir sans leur apprendre aucun autre jeu[75]... » Cette pédagogie utilitariste caractérise assez bien la mentalité aztèque : elle met en œuvre les principes d'économie fondamentaux qui prévalent pour l'organisation de la société, mais contribue naturellement à les créer. Les infantiles velléités ludiques ne sont-elles pas tuées dans l'œuf ?

75. Sahagún, *op. cit.*, t. III, p. 193 (livre X, chap. 29, § 2).

Pourtant, une certaine invention *gratuite* semble être l'apanage du jouet. Qui a eu, le premier, l'idée d'utiliser comme toupie *(pepetotl)* les pesons de fuseau dont se servent les femmes pour filer ? Pourquoi, une première fois à Teotihuacan, a-t-on façonné un petit mannequin aux bras et aux jambes articulés ? Et surtout, quel dessein a-t-il été poursuivi en dotant de roues de petits chiens de céramiques ? Car le jouet mexicain « incarne » avec insolence l'une des énigmes les plus troublantes du passé aztèque. Pourquoi les Indiens n'ont-ils jamais réalisé l'application technologique de la roue[76], alors qu'ils en connaissent le principe ? Les archéologues ont exhumé, au total, près d'une vingtaine de ces jouets à roulettes[77]. Le Musée de l'Homme en possède un spécimen fameux, l'un de ceux découverts à Tenenepanco, justement, par Désiré Charnay[78]. Les exemplaires connus figurent, parfois de façon schématique, des chiens, des coyotes, des cervidés ou même des jaguars. Leur corps est plus ou moins allongé et leurs pattes plus ou moins courtes ; mais ils ont en commun d'avoir l'extrémité de chaque membre perforée ; ces orifices sont destinés à recevoir les tiges de bois qui servent d'axes aux quatre disques de céramique, qui assurent un parfait roulement.

Une zone d'ombre un peu inquiétante entoure ce jouet. Son aire de dispersion — autant que l'on puisse en juger, vu la rareté de ces pièces — est diffuse (Puebla, Tehuantepec, Remojadas...). Les dates attribuées aux objets actuellement connus sont imprécises et sujettes à caution : la plupart de ces jouets semblent remonter au « classique tardif », mais les jaguars à roulettes de style olmèque ou olmécoïde sont certainement beaucoup plus anciens. A n'en pas douter, le jouet à roulettes préexiste à l'arrivée des premiers Nahua. Les Aztèques l'ont très certainement connu, bien que fort peu de chariots zoomorphes aient été à ce jour exhumés en horizon *mexica*. Mais quelle pouvait être leur perception de ces jouets ? Les textes sont résolument muets à ce propos...

76. Les Mexicains n'ont ni véhicules à roues, ni même animaux de bât. Tous les transports étaient effectués à dos d'homme, la charge dorsale étant retenue à l'aide du *mecapalli,* le bandeau frontal.

77. Dans *American Antiquity,* XI (4), avril 1946, p. 222-228, G. F. Ekholm en décrit cinq.

78. Objet 82.17.377 (reproduit photo 28). Ce chien — ou ce coyote — à roulettes semble être le seul exemplaire qui nous soit parvenu des trouvailles de Charnay. Car dans sa description du cimetière de Tenenepanco, l'archéologue précise que ce type de jouet se trouvait en grand nombre : « Voilà des jouets d'enfants et de petits chariots en terre cuite, quelques-uns brisés et d'autres entiers avec leurs quatre roues » (D. Charnay, *op. cit.,* p. 141). Il est toutefois probable que cet exemplaire comptait parmi les plus représentatifs ou les mieux conservés, puisque c'est de celui-là que Charnay choisit de faire le croquis, pour illustrer sa découverte qui, à l'époque, souleva un vent d'incrédulité (*cf.* description et dessin, *ibid.,* p. 143-144).

L'existence même de ces petits animaux à roulettes pose plusieurs séries de questions sans réponse. S'agit-il du dérisoire résidu d'une antique invention tombée en désuétude ? Est-on en présence d'un principe de jouet, importé accidentellement en terre mexicaine ? Mais sommes-nous finalement certains d'être en présence d'un jouet ? Car s'il en était ainsi, il y aurait au moins, au Mexique, un jouet qui aurait pour fonction de n'être qu'un jouet. Occurence troublante dans cet univers nahua qui, par-dessus tout, déteste les exceptions.

Les métiers artistiques

Nos sociétés occidentales ont toujours engendré des marginaux. Jadis les comédiens étaient excommuniés ; les artistes aujourd'hui sont parfois relégués dans des « circuits parallèles ». D'une façon générale, le « milieu » artistique constitue une structure d'accueil pour les asociaux, les déracinés, les sans-famille qui ne ressentent pas l'attirance gravitationnelle de la société.

Mais l'ethnologue le sait bien : les cultures traditionnelles qu'il rencontre n'inscrivent pas toujours une telle laxité dans leurs structures. De loin s'en faut. Il y a intégration au noyau de la société, adhésion totale au corpus des croyances et des représentations mentales, ou bien mort psychologique — syndrome éventuellement létal — en cas de divorce. Chez les Aztèques, le phénomène est notoire : il n'existe aucune aire para-sociale, aucun *no man's land* permettant d'évoluer à la limite du champ d'attraction de la pesanteur sociale. Les Aztèques canalisent les tendances ludiques vers le service communautaire. Les métiers artistiques sont directement intégrés à la vie publique, dans le cadre d'une intense participation.

Les activités perçues comme ludiques, placées par exemple sous le signe *xochitl* ou sous la tutelle de *Xochipilli,* de *Macuilxochitl* ou de *Xochiquetzal,* sont essentiellement les métiers de danseur, de chanteur et de musicien, de scribe et de brodeuse.

Les activités masculines sont toutes conditionnelles à un *sacerdoce.* Les musiciens professionnels lorsqu'ils n'ont pas rang de prêtres n'en demeurent pas moins des clercs voués aux dieux du jeu. Ils forment une sorte d'ordre particulier, les *macehualcuicanime,* c'est-à-dire les « chanteurs-danseurs », regroupés dans un édifice qui leur est réservé : le *Mixcoacalli*[79]. Ce sont ces hommes qui connaissent les divers pas de danse, les innombrables chants qui les accompagnent et la façon de les rythmer en musique. Au cours des cérémonies officielles, les *cuicaitoani* entonnent les chansons, les *teiacanque* mènent la danse, tandis que les autres musiciens jouent du *teponaztli,* ce petit

79. *Cf. Florentine Codex,* part IX, p. 45 (livre VIII, chap. 14, § 7).

tambour bitonal au son grêle, battent le *ueuetl*, une grosse caisse cylindrique, agitent les hochets *(aiacachtli)* et les grelots *(tetzilacatl)*, soufflent dans les flûtes *(zozoloctli)* et les conques *(tecuciztli)*[80]... Ces « professionnels » composent l'armature de toute fête, de toute cérémonie. Les notables pouvaient même louer leurs services lorsqu'ils désiraient donner relief et ampleur à l'une de leurs réceptions : mais, comme nous l'avons vu, c'était une façon de cautionner leur initiative privée ; les chants, les danses et la musique sont d'essence propitiatoire chez les Aztèques et constituent réellement une offrande dans la mesure où leur exécution est prise en charge par des ministres préposés à ce culte.

La musique relève en effet des affaires religieuses ; les prêtres qui supervisent et encadrent les artistes — comme l'*Ome tochtzin* et le *Tlapitzcatzin* — comptent parmi les plus haut placés dans la hiérarchie sacerdotale. Il y a même un compositeur officiel, l'*Epcoaquacuilli tecpictoton,* chargé d'élaborer les hymnes et les cantiques des dieux nouvellement introduits à Mexico ; car jamais l'on n'improvise : pour chanter, il faut d'abord connaître les textes sacrés, et le « chef du protocole », le maître des cérémonies, veille à ce que la récitation musicale respecte littéralement les formules traditionnelles.

Les brodeuses et les tisserandes incarnent le jeu du côté féminin. Symbolisme délicat à apprécier puisqu'il est dans l'ordre des choses pour la femme aztèque de broder, de tisser et de filer... En réalité, c'est surtout l'envers de la profession qui représente la véritable tendance au jeu : les tisserandes passaient en effet pour fort libérales de leur corps. *Xochiquetzal,* la déesse du jeu, est à ce titre la patronne des courtisanes, mais elle est aussi protectrice des arts domestiques comme le prouvent les fuseaux piqués dans sa coiffe, qui comptent parmi ses attributs divins. Une telle assimilation, *a priori* étonnante, reste d'autant plus logique qu'elle est volontaire.

L'archétype du joueur chez les hommes, c'est le joueur de pelote ou le joueur de *patolli,* plus rarement l'amateur du sexe faible. En revanche, la femme « joueuse », pour les Aztèques, semble se résumer à la femme sensuelle qui aime utiliser ses charmes. Comment procéder à la « récupération » de cette propension au désordre charnel ? Les Mexicains vont — culturellement — lier ce qui est pour eux une fâcheuse tendance à une activité féminine extrêmement valorisée et directement utile à la société : c'est ainsi que les *tonalpouhque* vont découvrir derrière les caractères féminins prédisposés au jeu un don certain pour la broderie et le tissage !

On perçoit remarquablement bien ici l'effort quelque peu machiavélique des dirigeants aztèques pour récupérer les pulsions du jeu en les intégrant au système de production économique institué.

80. Voir les illustrations du *Códice Florentino* (Paso y Troncoso), lam. XLVIII, n° 69-70. Les Aztèques ne connaissent aucun instrument à cordes.

Les scribes forment un « métier ludique » plus calme et plus pondéré. L'art de la peinture était enseigné dans les *calmecac*. Manipuler le pinceau était un privilège réservé aux fils de nobles (*pilli* = hidalgo) scolarisés dans des collèges religieux. Mais il faut bien dire que les techniques picturales en question se limitaient à des rudiments... d'écriture. On apprenait tout simplement aux adolescents à lire et à tracer les pictogrammes qui constituaient le système de communication scriptural.

Mais quelle distance entre les glyphes maladroitement tracés par l'écrivain d'occasion et le style brillant des peintures effectuées par les *tlacuiloque* professionnels !

La pictographie fait l'objet d'un métier « spécialisé », qui réclame à la fois un sens artistique développé et une connaissance approfondie du « texte » religieux à consigner dans les codex. Comme le contenu des manuscrits est d'essence divinatoire *(tonalamatl)*, mythologique ou rituelle, il est compréhensible que leur exécution ait été exclusivement confiée à des hommes du clergé, sortes de moines-copistes entièrement voués à la perpétuation des traditions sacrées.

D'autres artistes ont probablement eu un statut civil. Tel semble être le cas des sculpteurs, des architectes ou des peintres de fresques. Mais les commanditaires des œuvres d'art ne demandaient pas aux auteurs de s'exprimer... En tant qu'épiphanie d'un univers intérieur, en tant qu'épanouissement d'une sensibilité originale, la création artistique n'intéresse personne. Le seul marché est officiel : c'est peut-être pour concrétiser une politique de grandeur, surtout pour rendre hommage aux dieux qui les assistent dans leur réussite, que les dirigeants aztèques érigent des temples splendides et décorent somptueusement certains édifices publics. Statuaire et architecture font directement office de latrie, et n'expriment que « l'idéologie » des *Mexica*.

D'ailleurs ces activités n'étaient pas « fleuries » dans la pensée aztèque et excluaient délibérément toute fantaisie ludique...

La société aztèque, envisagée du point de vue du jeu, apparaît comme une société proprement « totalitaire ». Cette application qu'elle déploie à intégrer les métiers artistiques dans le circuit normal des comportements économiques, est-ce autre chose qu'une tentative de noyautage de l'originalité et de l'anti-conformisme, une façon de prévenir l'évasion d'individus au rang de marginaux ? Il n'y a pas de philosophie du jeu dans l'âme du Mexique ancien : l'obsession du rendement vital condamne les esprits à la rigueur et à la rigidité. La prohibition du jeu a probablement été, au cours du 15ᵉ siècle, un facteur de réussite pour ce petit peuple de barbares chasseurs qui ne s'accorda que deux siècles pour imposer sa toute-puissance au Mexique. Pourtant, peu à peu, la méfiance des gouvernants vis-à-vis du jeu s'estompa, lorsqu'elle cessa d'être une nécessité. La vie de *Motecuzoma II*

en témoigne : nous savons que le dernier empereur aztèque goûtait fort les performances des acrobates, des contorsionnistes et des jongleurs ; Bernal Díaz del Castillo raconte que ces artistes occupaient à eux seuls tout un quartier de la capitale[81] ; *Motecuzoma* les invitait à s'exhiber dans son palais et les chroniqueurs précisent qu'il appréciait tout particulièrement le « juego del palo » : un homme étendu sur le dos jonglait avec un bâton, à l'aide de la plante de ses pieds[82]. Il aimait s'entourer de nains, de bossus et autres contrefaits. Il aimait rire des facéties de ses bouffons... Bref, comme une résurgence incompréhensible de pratiques en usage au même instant dans l'Ancien Monde, c'est tout le folklore des « fous du roi » qui se met à vivre à la cour du souverain nahua.

Cet empire, naguère celui de la rigueur, allait-il se muer en paradis de l'irréalité, livré aux offices du jeu, abandonné aux charmes de l'inconscience ludique ? Au terme des campagnes, les ardeurs guerrières des Teochichimèques tendent effectivement à s'alanguir dans les délices d'une nouvelle Capoue... L'Histoire semble se répéter.

Le jeu est mortel. Inévitablement mortel. Il contient au fond de lui-même un germe de mort : tout jeu finit par s'auto-détruire. Mais le jeu est aussi un gène létal inscrit dans l'organisme social : il a le pouvoir de contaminer la réalité, l'utilité, le sérieux, la culture, l'idéologie... A plus ou moins long terme, il intervient comme une mutation tératogonique pour tuer son allèle de vie.

Les Aztèques ont détecté la menace. Ils mettent au point deux ripostes, à l'intérieur même de l'engrenage de la mort. Ils court-circuitent les effets *naturels* du jeu entropique en devançant l'échéance mortelle : c'est le jeu pré-sacrificiel suivi de l'exécution rituelle. L'homme, en administrant lui-même la mort, la domine et peut utiliser le jeu comme coefficient énergétique. L'homme prend l'avantage de la situation en rendant volontaire et artificielle la réalisation d'une destruction, inéluctable au terme d'un processus de détérioration naturelle. Ou alors, ils appliquent la règle fondamentale de tout combat singulier[83] : tuer avant d'être tué. Avec adresse, en associant les tendances ludiques à des métiers parfaitement intégrés, en assujettissant le jeu à la pesanteur utilitariste, les Aztèques sont parvenus à éliminer presque totalement le risque mortel engendré par le jeu et sa marginalité. Mais au prix du meurtre de toute puissance d'improvisation.

81. B. Díaz del Castillo, *op. cit.*, p. 196 (chap. XCI).

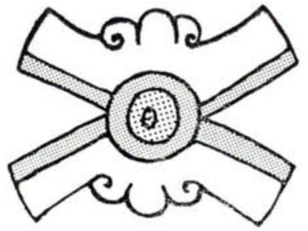
82. *Cf.* l'illustration n° 64 du *Códice Florentino* (Paso y Troncoso), lam. XLVIII.

83. La langue réserve parfois des surprises. Ainsi l'autre nom du duel est « combat singulier ». Le résultat y est inscrit d'avance !

Une telle sévérité donne à penser : nous verrons qu'entre les désirs théoriques des gestionnaires de la société et la réalité quotidienne vécue par le peuple se manifestent de notables distorsions. De toute façon, une position aussi intransigeante à l'égard du jeu ne pouvait être qu'une position transitoire : au début du 16ᵉ siècle, nous assistons à un renversement des valeurs ; le traitement infligé au jeu n'a pas suffi à dissiper la séduction qu'il exerce sur l'homme ; certains avaient cru pouvoir l'enterrer, mais sur sa tombe poussent des fleurs.

CHAPITRE III

De l'absence des jeux de compétition



Au pied des Phaedriades, Delphes a vu naître le premier concours de tragédie. Les ombrages d'Olympie ont suscité la « trève sacrée », qui permit aux athlètes de toute la Grèce de venir s'affronter dans le stade. Dans la Rome antique, le claquement des fouets et le galop des quadriges dans le cirque martèlent le rythme de la vie. Sur le sable de l'arène, l'oplomache rencontre le thrace, le secutor poursuit le rétiaire...

Toute l'antiquité gréco-latine vibre aux exploits des champions, et ce goût de la compétition, elle nous l'a transmis intégralement. Aujourd'hui les lauriers d'Apollon continuent à être honorés.

Aussi est-ce avec la plus grande surprise que nous découvrons dans le Nouveau Monde une civilisation qui ignore tout de la compétition institutionnalisée. Chez les Aztèques, pas de sport, pas de joute, pas d'épreuve. Il n'existe ni championnat, ni record, ni lutte individuelle, ni jeux intervilles.

Il s'agit là d'un des traits les plus saillants de la problématique du jeu nahuatl. Pourquoi cette absence de la composante agonique qui, dans notre société, sous-tend presque toute prestation ludique, presque chaque performance ? La remontée aux sources de la mentalité aztèque permet d'agencer les éléments de la réponse.

Mais une question brûlante surgit alors, comme un soudain remords : est-il vrai qu'il n'y a réellement pas du tout de compétition dans le Mexique ancien ? L'affirmer paraît difficilement acceptable. N'est-ce pas vouloir établir un paradoxe ? Peut-être faut-il chercher la compétition là où nous n'avons pas, nous, l'habitude de la trouver ? Dans la guerre, par exemple...

De fait, il est indubitable que les Aztèques n'ont aucun *équivalent* de

l'agôn pythique ni de nos modernes jeux olympiques. Mais d'autre part l'analyse des textes met en évidence l'existence de combats simulés ou de courses apparemment sans objet... Bien que ces jeux n'aient pas la même fonction que les compétitions occidentales, ils s'en rapprochent par leur extériorité. Il importe donc de préciser le rôle et la signification de ces jeux étonnants qui ont trait à la compétition sans être des épreuves.

I. LA LOGIQUE D'UNE ABSENCE

Une société se projette dans les jeux qu'elle engendre. Réciproquement, le jeu exprime les ressorts de la civilisation qui le porte. Aussi l'absence de jeu de compétition chez les Aztèques est-elle compréhensible : elle figure la conséquence d'une certaine conception de l'homme, elle traduit l'infinie ouverture d'une structure mentale ; elle témoigne d'un stade culturel et correspond à un type d'organisation sociale...

En réalité, la vacuité de la catégorie « agôn » — normale et naturelle dans le Mexique ancien — s'avère être la conséquence logique et irréductible d'un faisceau de déterminismes. Pour les Aztèques, la compétition ne peut exister.

1. « L'INDIVIDU » ET LA SOCIÉTÉ

La route de Tenochtitlan n'est point celle de Thèbes. Sur le Plateau central, il n'y a ni Sphynx, ni Enigme. Pas de rites initiatiques non plus. Le concours, l'épreuve, sont des genres inconnus. Le phénomène est lié à une conception de l'individualité totalement différente de celle que nous ont léguée les Grecs. Car, comme le note Hegel, c'est dans le monde grec « que se lève le principe de l'individualité, la liberté subjective installée dans l'unité substantielle [1] ».

Dans la pensée attique, l'essence de l'individualité, c'est se donner en spectacle : les Grecs n'hésitent pas à monter sur les planches, à se montrer sur la piste des stades. La valorisation de l'individu se fait dans l'esprit de la compétition (agôn).

Chez les Aztèques, il n'y a pas d'individu, il n'y a que des destins. D'un côté, le tout de la société, de l'autre, l'ensemble des *tonalli.* Quelle surprenante technique d'insertion sociale constitue ce *tonalpoualli,* « compte des

1. Hegel, *La raison dans l'histoire,* trad. K. Papaioannou, Paris, Plon, 1965, p. 287.

destins » ! Tout commence à la naissance : le jour de l'accouchement, le père doit déclarer l'enfant à « l'état civil » qui va, en fait, doter le nouveau-né d'un statut religieux, concrétisé en un *tonalli*. Ce *tonalli*, c'est principalement l'un des vingt signes rituels associé à un chiffre de 1 à 13. Toute sa vie, le Mexicain sera marqué par le destin que lui ont assigné les prêtres. Car la distribution du *tonalli* n'est ni automatique ni immédiate. Une certaine marge de manœuvre est réservée aux *tonalpouhque* qui assurent la redoutable fonction d'imposer les noms : si le *tonalli* du jour de naissance est vraiment trop défavorable, on peut repousser le baptême de quatre jours, pendant lesquels on entretient un feu au chevet de l'accouchée pour capter le sort heureux[2]. Si l'occurrence de signes plus fastes ne se manifestait pas dans ce délai, alors les prêtres se résignaient à proroger l'attente, ce qui n'allait pas sans danger ; car vivre sans destin déterminé est une aventure périlleuse nécessitant des précautions particulières. L'échelle des possibilités était toutefois bornée par le signe de la treizaine : un enfant né par exemple un 13-*ocelotl* appartient à la treizaine 1-*eecatl* ; il ne semble pas qu'il puisse être affecté d'un signe appartenant à la treizaine suivante 1-*quauhtli*[3].

En réalité, cet art du *tonalpoualli* apparaît un peu comme une technique de manipulation. D'abord, rares sont les signes en eux-mêmes dénués d'amphibologie. Certains sont nettement indifférents ; mais, d'une façon générale, lorsqu'un signe est bon, il contient aussi l'éventualité d'une dissipation de la bonne fortune ; *vice versa*, un signe néfaste peut être le plus souvent conjuré par une conduite exemplaire. Le compte des destins ménage une indétermination dans la détermination et la tonalité mise en évidence par le prêtre était, somme toute, affaire... d'intuition subjective.

Et puis surtout, le nombre des facteurs intervenant dans l'évaluation de la nature du signe était tel que tous les hasards finissaient par se compenser. Songeons qu'en plus du signe de la treizaine, du coefficient porté par le chiffre et le signe du jour, il fallait tenir compte de l'influence du « seigneur du jour » et du « seigneur de la nuit », du signe de l'année et de l'orient qu'elle représentait. D'autre part, la couleur de chaque point cardinal imprégnait la série des treizaines dans l'ordre invariable est-nord-ouest-sud...

Pour un jour 9-*ollin* (appartenant à l'est) de la treizaine 1-*atl* (est) de l'année 9-*acatl* (est) situé dans la série de treize ans qui commence par

2. *Cf.* Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 361 (livre IV, chap. 34). Dès le premier souffle de vie, il faut lutter contre la fortune adverse et la menace générale du monde extérieur.

3. *Cf. ibid.*, t. II, p. 204-205 (livre VI, chap. 36).

1-*acatl* (est)[4], jour complètement imprégné des qualités propres à l'espace oriental, il y avait des centaines de cas particuliers qui devaient poser bien des problèmes de lecture aux *tonalpouhque* : finalement, n'en revenait-on pas à un système de libre appréciation, le devin privilégiant à son gré l'une des multiples dominantes ? C'est d'ailleurs en cela que le système aztèque retrouve une certaine humanité : il y a autant de personnalités différentes qu'il y a de cas particuliers dans le compte des destins.

Ce hasard « dominé » par les prêtres n'affectait en rien la puissance du destin et le principe de la prédestination. Avoir un signe — quel qu'il soit — est une condition nécessaire et suffisante pour avoir une existence. Il n'est pas exagéré de prétendre que dans la société aztèque, la seule existence à laquelle pouvait prétendre un « individu » était celle qui lui avait été conférée par son *tonalli.* Il suffit de se reporter au drame que connaissaient les nouveau-nés qui avaient le malheur de venir au monde pendant les *nemontemi,* les fameux cinq jours « vides » qui « n'ont pas de nom de *tonalli,* ne se comptent pas et n'appartiennent à aucun mois » (*in nemontemi, macuililhuitl, in aoctle itoca tonalli, in aocmo umpohui, in aocmo umpouhqui*)[5]. L'infortune suprême vient de l'absence de signe : c'est la pire des misères puisqu'elle équivaut à la non-intégration, au refus d'un statut social.

L'agôn grec est visiblement incompatible avec le *tonalli* aztèque. La seule façon de vivre pour un Mexicain est de se soumettre au destin qui lui a été imposé le jour de son « baptême ». Un tel système ne peut admettre la remise en cause du profil de vie établi à l'origine : un homme est l'incarnation d'un signe, certainement pas un individu qui peut se mettre en valeur dans la société par un acte d'exception, une victoire à un concours, une performance hors du commun.

Compétition implique « vedettisation », culte du champion. Les jeux agoniques permettent à un individu de s'élever au-dessus de la masse, de conquérir une aura d'être supérieur, de prouver l'originalité de son tempérament ou de sa personnalité... Or c'est précisément ce qu'interdit le système aztèque : il est inconcevable de songer échapper à son destin, de penser un jour pouvoir sortir du rang... D'autre part, tout est mis en œuvre pour conserver à la société son visage communautaire. La vie de la société n'est possible, rappelons-le, qu'au prix de sa cohésion totalitaire et la vie des hommes ne se conçoit qu'au sein du groupe social. Loin d'être l'apothéose d'un triomphe comme dans la culture occidentale, sortir du commun équi-

4. Cet exemple est tiré de l'ouvrage de J. Soustelle, *La pensée cosmologique..., op. cit.,* p. 84.

5. *Augurios et abusiones,* textos de los informantes de Sahagún, Mexico, U.N.A.M., 1969, p. 153, § 83.

vaut à une véritable auto-condamnation. Mais gageons que, dans cet univers aztèque qui n'accorde aucune valeur d'autonomie à la personne humaine, cette intention suicidaire ne devait séduire que bien peu d'amateurs.

2. L'INTROUVABLE DICHOTOMIE

Pour qu'il y ait compétition, il faut au moins deux joueurs. Certes on peut lutter avec soi-même en cherchant par exemple à battre son propre record. Mais il s'agit visiblement d'une expression corrompue de la véritable compétition, qui, elle, requiert une participation plus diversifiée. Nous venons de le voir, une épreuve largement ouverte à des individus n'a pas lieu d'exister dans le Mexique d'*Itzcoatl* ou d'*Axayacatl.* En revanche, pourquoi une compétition qui prendrait la forme d'un duel entre deux équipes adverses ne pourrait-elle se dérouler ? Là encore, la culture aztèque fait preuve d'originalité : elle n'a donné naissance à aucun « club » de joueurs, amateurs ou professionnels ; elle n'a jamais suscité la création d'équipes, spécialisées même temporairement dans le jeu. L'explication en est assez logique.

L'image de la pyramide

La compétition est la plupart du temps l'expression ludique d'une division bipartite de la société : c'est en particulier le cas dans presque toutes les tribus amérindiennes du Nord de l'Amérique. Des Zuñi aux Eskimos en passant par les Iroquois, les tribus totémiques à phratries institutionnalisent sous forme de jeux athlétiques la dualité qui régit leur structure sociale. Leur cosmologie comme leur organisation spatiale font jouer une alternative simple : deux principes se partagent l'espace, le temps et les hommes.

La tradition zuñi raconte, par exemple, qu'à l'origine des temps un magicien présenta aux hommes deux paires d'œufs. La première couple était bleu sombre (couleur du ciel) et la seconde rouge foncé (couleur de terre). Les premiers à choisir prirent les œufs bleus qui donnèrent naissance à des corbeaux noirs qui partirent vers le nord, le côté du froid, de la destruction et de la guerre. Les autres prirent les œufs rouges qui engendrèrent des perroquets qui s'envolèrent vers le sud, du côté de la chaleur, de la fécondité et de la paix. Alors, les Zuñi décidèrent de se classer en perroquets, gens de l'été, et en corbeaux, gens de l'hiver.

On voit quelle symétrie ordonne la distribution des contraires. Dans ce contexte, il est aisé de concevoir des joutes rituelles pour concrétiser l'af-

frontement des principes antithétiques ; ainsi, on pratique chez les Zuñi le jeu de la balle cachée pour déterminer si la saison à venir sera sèche ou pluvieuse. La compétition voit s'opposer deux camps ; l'un représente les clans du nord, du froid et de la sécheresse, l'autre, les clans du sud, de la chaleur et de la fertilité. Si l'équipe du nord est victorieuse, on en conclut l'infériorité des puissances de fécondité et l'on se prépare à une éventuelle disette...

Il ne s'agit là que d'un exemple parmi bien d'autres. Le jeu de crosse iroquois, le jeu de balle des Winnebago du Wisconsin servent à la réactualisation de la cosmogonie, à la dévolution du pouvoir ou à la simple régulation des antagonismes. Chez les Eskimos de la terre de Baffin les compétitions ont lieu lors des fêtes équinoxiales : les hommes nés en hiver affrontent les hommes nés en été au cours d'une sorte de tournoi ; la première équipe tire une corde vers l'intérieur des terres, l'autre, vers le rivage de la mer. Mais la compétition est ici truquée, car elle a pour but de célébrer au printemps la victoire de l'été sur l'hiver.

D'une façon générale, on peut affirmer que la dichotomie qui prévaut dans les structures des sociétés à phratries favorise, suscite ou même implique l'institutionnalisation de jeux de compétition.

Or, la société aztèque n'est pas organisée en fonction de l'opposition complémentaire d'un + et d'un —, d'un Yin et d'un Yang. Sa structure est pyramidale. Correspondance fascinante d'une mentalité et d'une architecture. Tout se passe comme si la structure interne d'une organisation hiérarchique se reflétait dans l'image tridimensionnelle de la pyramide monumentale. Il semble que l'existence ou non de la pyramide dans l'urbanisme d'une société permette de tracer une ligne de démarcation entre deux stades de développement. Ce qui est certain, c'est que le système d'organisation de la société aztèque rompt avec celui des tribus du Nord.

La répartition dichotomique des habitants dans les sociétés totémiques peut se projeter spatialement sur le plan : le village est ainsi divisé en deux aires, représentatives des deux principes fondamentaux. Les ethnologues ont même montré qu'en cas de tripartition, la pensée de la division restait duelle : la moitié scindée demeurait une moitié à part entière face à son homologue.

Rien de comparable chez les Aztèques : la diversification sociale, mais surtout la stratification rendent impossible toute réduction à deux dimensions : aucune opposition simple ne peut apparaître. Les structures s'enchevêtrent et se superposent, appelant une dynamique de la fluidité plutôt qu'une régulation par l'affrontement rituel des catégories antithétiques et rigides.

La fluidité des contraires

L'organisation mentale des Aztèques est en rapport avec le type de société qu'ils forment. L'esprit nahua se caractérise par une déconcertante souplesse et une logique de la totalité qui ne ressemble en rien à l'aristotélicienne logique de la contradiction.

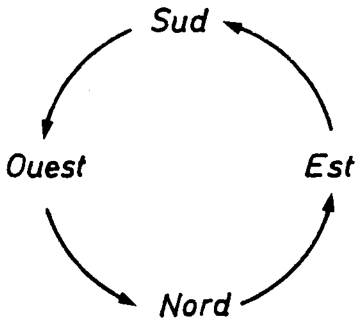
J'ai déjà eu l'occasion de souligner l'absence de toute antinomie dans l'univers conceptuel du Mexique ancien. La pensée aztèque ne chemine pas dans l'alternative, ni ne procède de l'exclusive.

La mort peut être vivante. La mort (*miquiztli*) est le *nahualli* de la vie, son double animal et spirituel ! Les dieux ont des avatars, s'incarnent diversement tout en restant identiques. *Quetzalcoatl* est aussi *Tlahuizcalpantecutli*, « le seigneur des maisons de l'aube », divinité du ciel diurne et du ciel nocturne.

Les mythes sont abscons, enchevêtrés, et amphibologiques. Rappelons qu'ils ont fait l'objet au 15ᵉ siècle d'une « refonte » qui a contribué à les complexifier. Nous sommes très loin des cosmologies simples, comme celle des Zuñi, qui reposent sur le jeu des contraires, s'articulent sur des oppositions duelles.

Les points cardinaux, chez les Aztèques, sont par exemple superposés aux coordonnées horizontales. Au-dessus de la ligne d'horizon ouest-est qui sert de référence, les Mexicains placent à la fois le nord et le zénith ; en dessous, le sud correspond au nadir... C'est ainsi que *Uitzilopochtli*, dieu de la migration, dieu du nord, est en même temps un dieu du midi dans la mesure où, incarnant le soleil, il reçoit une connotation zénithale.

C'est ainsi que s'explique d'ailleurs la curieuse rose des vents du *Codex Fejervary-Mayer* [6], qui correspond au schéma :



6. Pl. 1 (reproduite photo 29).

Le soleil se lève à l'est, passe au sud (zénith) pour se coucher à l'ouest. Si l'on projette le mouvement diurne sur le plan, le sud se place au nord et le nord au sud[7].

Voilà pourquoi le *tecpatl,* signe du nord par excellence, reçoit fréquemment, lorsqu'il est anthropomorphisé, le *yacametztli,* « la lune de nez », pourtant réservé aux déesses lunaires et aux dieux de l'ivresse qui caractérisent le panthéon du sud[8].

Cette facilité pour laisser cohabiter des facteurs qui nous paraissent mutuellement exclusifs, les Aztèques la mettent perpétuellement en œuvre. Ainsi, de même qu'il y a une fluidité des contraires, il existe une incontestable *fluidité des sexes.* Dans le *Teteo Innan Incuic*[9], « l'hymne à la mère des dieux », qui nous est parvenu en version originale, nous trouvons le verset suivant : « Ah, tu as vu, dans les neuf steppes arides, le cœur de chevreuil dont se nourrit notre mère *Tlaltecutli (tonan tlaltecutli).* » *Tlaltecutli* est une déesse tellurique ; or son nom se traduit littéralement par « seigneur de la terre ». Habituellement, les déesses sont désignées par *ciuatl* (femme-dame), le terme *tecutli* s'appliquant aux hommes. Mais il ne gêne en rien les Aztèques d'appeler « mère » le seigneur de la terre ! La formule célèbre par laquelle on accueillait les nouveau-nés était d'ailleurs : « Tu as pour mission de nourrir notre mère et notre père, la terre et le soleil *(intonan intota tlaltecutli tonatiuh)*[10]. »

De même la fête *Tititl* était consacrée à la déesse *Ilamatecutli,* autre nom de *Tonan,* « notre mère » : *Ilamatecutli* se traduit par « seigneur-vieille » !

Dans le même ordre d'idée, *Tlazolteotl* est une déesse[11]. Les exemples sont nombreux : citons encore les *Ciuateteo,* « les dieux-femmes », quelquefois appelées *Ciuapipiltin,* « les princes-femmes », qui sont les femmes mortes en couches divinisées à titre posthume. Il est fort curieux qu'on associe à leur nom de femme *(ciuatl)* des noms réservés au sexe masculin *(teotl* ou *pilli)* : mais l'on sait que l'accouchement était considéré comme l'exact équivalent de la capture d'un guerrier, et les textes spécifient que mettre un enfant au monde — loin d'être une fonction spécifiquement féminine — est un acte viril[12] !

D'autre part, les hommes ne répugnent pas à porter des noms féminins. *Xochiquetzal,* le personnage qui intervient dans la chanson de la fête

7. Le schéma du *Fejervary* correspond exactement à la place des « vents » au jeu chinois du mah-jong. Une telle distribution des orients ne manque pas d'être surprenante.

8. *Cf.* par exemple *Codex Borbonicus,* pl. 20.

9. *Florentine Codex,* part III, p. 209 (livre II).

10. *Cf.* par exemple, *ibid.,* part IV, p. 49 (livre III, appendice).

11. Alors que le mot *teotl* désigne un dieu, non une déesse.

12. *Cf.* par exemple Sahagún, *op. cit.,* t. II, p. 183 (livre VI, chap. 30).

Atamalqualiztli[13] n'est pas la gracieuse déesse du jeu, mais un *oztomecatla tlatoani,* « un prince-marchand » qui règne sur Cholula. Le titre officiel du premier conseiller de l'empereur est *ciuacoatl,* « serpent-femme » : c'est pourtant toujours un homme qui occupe cette charge.

Lors de la fête d'*Ochpaniztli,* la femme qui incarne la déesse *Toci* est sacrifiée, puis écorchée : c'est alors un prêtre qui se revêt de sa peau pour assurer la suite du spectacle hiérophanique ; la pensée aztèque ne s'oppose pas à ce qu'un homme puisse « incarner » une femme[14].

Derrière la perception du dimorphisme sexuel, existe un subtil système d'échange de caractères et de compensation, qui rend moins abrupte l'opposition des principes masculin et féminin.

Enfin, pour reprendre une idée mise en évidence par Mireille Simoni-Abbat[15], il semble possible de parler d'une *fluidité des règnes.* Un homme peut avoir un double animal (chevreuil ou lapin) ou végétal (roseau, herbe...) ; un dieu peut prendre les formes substantielles les plus diverses : il peut se changer en homme, en bête féroce, en un jour du calendrier, en pierre, en épine de maguey... La pâte d'amarante, *tzoalli,* avec laquelle les Mexicains façonnaient leurs idoles a la particularité d'être aussi vivante que l'homme. Lors du mois *Atemoztli,* on procède au sacrifice *réel* des « images » des montagnes : « Les ministres des idoles enfonçaient le *tzotzopaztli*[16] dans la poitrine des images des montagnes [comme] pour leur donner la mort. Après leur avoir tranché la tête, ils leur arrachaient le cœur qui était donné aux maîtres de maison dans une écuelle verte[17]... »

Les *pochteca* honorent leur dieu *Yacatecutli,* « seigneur du nez », sous la forme de leur bâton de marche. Certains objets, pour nous inanimés, sont doués de facultés humaines ; aussi « on disait que celui qui s'appuyait à des poteaux serait menteur, parce que les poteaux le sont naturellement et rendent menteurs ceux qui s'en approchent[18]... » Les Aztèques ont des rites de communion que nous pourrions classer en deux catégories. Dans l'une, factuelle, les participants absorbent la chair même du dieu sous la forme d'un sacrifié incarnant *Tezcatlipoca,* au cours d'une scène d'anthropophagie rituelle. Dans l'autre, la communion est symbolique : le corps de *Uitzilopochtli* est fabriqué en masse de *tzoalli* et partagé cérémoniellement ; et « l'on disait que c'était un morceau du corps de ce dieu que l'on

13. *Florentine Codex,* part III, p. 212.

14. A cet égard, on peut toutefois noter une certaine conjonction avec notre théâtre antique où pendant fort longtemps les rôles féminins ont été tenus par des hommes.

15. Cf. M. Simoni-Abbat, *Amérique latine, op. cit.,* p. 56.

16. Instrument qui sert au tissage.

17. Sahagún, *op. cit.,* t. I, p. 215 (livre II, chap. 35).

18. *Ibid.,* t. II, p. 33 (livre V, appendice § 16).

mangeait[19] ». Mais cette division du réel et du symbolique est absolument arbitraire ; il est certain qu'elle ne correspond en rien à la pensée aztèque : le corps de *Uitzilopochtli* en pâte d'amarante vit tout autant que « l'image » de *Tezcatlipoca*. D'ailleurs, avant de procéder à son partage, on était obligé de le tuer avec un *tecpatl* !

Cette perpétuelle interpénétration des règnes, qui pose des problèmes que nous retrouverons à propos de la parure, paraît caractéristique d'une mentalité fort encline au syncrétisme. La pensée aztèque ne se bloque pas sur une opposition terme à terme, n'érige pas en système le partage du cosmos en deux principes antithétiques. Pour elle, l'équilibre ne naît pas de la lutte des contraires.

L'univers des Nahua est lancé comme la sphère de Parménide, dans le tourbillon héraclitéen. Le Tout et le Mouvement, mais non la Dichotomie. Le monde et la société vivent sous le signe de la fluence.

Alors, on comprend que la compétition n'ait pas rencontré au Mexique de terrain prédisposé, elle qui nécessite, sinon une certaine atomisation, du moins des scissions potentiellement conflictuelles. Comment en effet instituer l'agôn, quand les antagonistes ne sont pas perçus comme tels ?

3. Le poids du mythe dans les manifestations ludiques

Les jeux — tous les jeux — plongent leurs racines dans le sacré. Le trictrac ? Une invention de Thot. Le théâtre ? Une épiphanie religieuse. La marelle ? Un itinéraire mystique... L'escarpolette est considérée au Népal comme un présent des dieux ; le toton se rattache au culte de la giration et aux derviches tourneurs. Quant au cerf-volant, dans la Chine antique, il a pour mission d'emporter au ciel les âmes des défunts.

Les études structurelles montrent qu'en réalité le jeu s'organise le plus souvent selon l'axe cosmologique et qu'il illustre fréquemment les mythes relatifs à l'origine[20]. Dire le jeu d'essence cosmogonique, signifie que le jeu possède en lui-même un pouvoir de cosmisation mais qu'il sert aussi à réactualiser la cosmogonie initiale. En effet, l'acte créateur et divin qui a donné naissance au monde est un geste à tout jamais perdu ; or le temps use l'ordre établi : le déterminisme naturel de la durée conduit au chaos. D'où l'impérieuse nécessité de regénérer l'univers en reproduisant les événements sacrés qui ont engendré le cosmos.

C'est ainsi que s'expliquent les cérémonials du Nouvel An, les joutes équinoxiales, les jeux périodiques et les cycles festifs...

19. *Ibid.*, t. I, p. 274 (livre III, chap. 1, § 2).
20. *Cf.* Ch. Duverger, *La structure mythologique du jeu*, Bordeaux, 1969.

La structure type du jeu cosmogonique nous est fournie par les jeux pythiques. A l'origine ne se déroulaient qu'un drame et une compétition. Le drame sacré se jouait sur l'ἄλως réservée à cet effet et célébrait la victoire d'Apollon sur Python. Le symbolisme est patent : le serpent primordial incarne les Eaux cosmiques, la Boue initiale, la Nuit, la Mort, l'Amorphe, le Chaos préformel. En tuant Python, le dieu fait exister le cosmos : il vainc les Ténèbres et institue l'Ordre fondateur de civilisation. Le drame sacré est une « représentation » : mot à mot, il rend présent à nouveau. Les hommes, en jouant le drame apollinien, réactualisent la cosmogonie primitive. Il y a recréation *effective* du cosmos et de l'ordre du monde chaque fois que la victoire du dieu sur le dragon est symboliquement répétée.

Cette victoire est également célébrée par une épreuve, une compétition. Le concours initial était musical : les participants exécutaient un « nome » citharédique, réactualisation du νόμος original, de la proclamation primordiale de la loi et de la parole cosmisante. Il n'y avait qu'*un* vainqueur qui s'identifiait à Apollon en recevant le laurier, emblème du dieu. Chaque triomphe à l'agôn pythique devenait hiérophanie de la cosmogonie apollinienne [21].

Les Mexicains ont, eux aussi, des jeux cosmogoniques dont les plus célèbres sont leurs jeux de balle. Le poids du mythe est particulièrement sensible dans le *tlachtli*. Les descriptions laissées par Durán [22] et Torquemada [23] ne laissent aucun doute sur l'esprit du jeu : le *tlachtli* n'a rien d'un sport profane ; il est tout entier empreint d'une gravité religieuse qui le fait ressembler à un acte cultuel. Les parties sont précédées de vigiles, de veillées d'armes. Les terrains sont consacrés « comme des églises », ont rapporté les chroniqueurs, choqués de cette idolâtrie et de cette dévotion respectueuse aux dieux du jeu dont on plaçait les effigies à l'intérieur du *tlachco*.

On y a en effet retrouvé plusieurs statuettes représentant un homme accroupi sur les talons, en position dite « de spectateur du jeu de balle », identifié souvent un peu hâtivement avec *Xochipilli*, « le prince des fleurs ». En réalité, le *tlachtli* n'est pas un culte rendu au dieu du jeu. Tout au plus *Xochipilli* pouvait-il prendre rang parmi les spectateurs de marque.

Le jeu de balle est une manifestation cosmogonique. J'inclinerais volon-

21. La littérature sur le sujet est immense. Les faits sont bien connus. Je me contente à dessein d'une approche schématique. Mon seul but est ici d'esquisser une description d'un jeu cosmogonique classique afin de permettre la comparaison avec les manifestations ludiques aztèques.

22. Durán, *op. cit.*, t. II, p. 242-245.

23. Torquemada, *op. cit.*, t. II, livre XIV, chap. 12, p. 552-553.

tiers à penser que la forme du terrain se trouve en rapport avec le schéma de *l'axis mundi*. Il semble que l'allée de jeu — constituant peut-être à l'origine le tout de la structure — reproduise symboliquement l'arbre cosmique. On sait l'importance de l'arbre de vie en terre mexicaine où il est encore de nos jours un thème fort prisé de l'artisanat traditionnel. Dans la mythologie maya, le *Yaxché* traverse le centre de l'univers et les quatre *Bacab* soutiennent les points cardinaux. L'axe du terrain de jeu mettrait ainsi en contact le ciel et la terre, ou la terre et l'enfer, la lumière et les ténèbres...

Quant à la balle d'*ollin*, elle représente le soleil ; c'est un point acquis. Le mouvement de la balle entretenu par la dispute ludique des deux équipes qui s'affrontent, par une sorte de « magie imitative », va renouveler les forces du soleil en aidant l'astre à accomplir sa trajectoire vitale. C'est généralement la victoire du Dieu sur le Démon, de l'Ordre sur le Chaos, de la Lumière sur les Ténèbres, qui réitère *de facto* la cosmogonie. Au *tlachtli*, il y a bel et bien une équipe qui triomphe : elle incarne *a posteriori*, après la victoire, le camp diurne du soleil. L'autre équipe reléguée dans les ténèbres pour n'avoir pas pu s'approprier la balle, symbolise le camp nocturne de l'astre.

Et c'est là que se ressent l'impact du mythe amphibologique : car la cosmogonie va être réactualisée à la fois par la victoire *et* par la défaite.

L'archéologie et la tradition recueillie par les chroniques nous apprennent que le capitaine de l'équipe vaincue était sacrifié au centre du *tlachco*. Il est aisé de comprendre que c'est à « l'équipe des ténèbres », la perdante, que revient le rôle de nourrir de sang humain le soleil assoiffé, pour qu'il puisse surgir de la nuit, à l'aube d'un jour nouveau.

Ainsi le *tlachtli* s'offre comme cosmogonie totale : une équipe fait triompher la balle et célèbre la victoire du soleil sur la nuit ; l'autre, par l'intermédiaire de son capitaine, fournit au soleil nocturne les forces nécessaires pour assurer sa résurrection.

Car le soleil reçoit mythologiquement une double valorisation : diurne et nocturne. Il demeure identique à lui-même tout en se dédoublant. Les bas-reliefs des terrains de jeu montrent d'ailleurs cette dualité : l'aspect solaire du dieu représenté *(Quetzalcoatl ?)* jouxte son aspect vénusien *(Tlahuizcalpantecutli* sous le « masque » de *Mictlantecutli).*

L'essence de la compétition est ici occultée ; le jeu agonique n'existe qu'en fonction d'un vainqueur. Or dans le *tlachtli*, défaite et victoire ont ensemble la même importance. Il n'y a aucune indétermination dans le jeu : de toute façon, quelle que soit « l'identité » du vainqueur, la cosmogonie sera complète, réalisée par le gagnant et par le vaincu. Les contraires ne s'opposent pas : ils se succèdent, mais sont interchangeables. Victoire et défaite n'ont pas en soi de signification. Le *tlachtli* s'apparente plutôt à une

geste religieuse, à la représentation sacrée de l'initiale cosmisation. Il est « spectacle » par excellence.

Telle semble être l'origine de l'institutionnalisation du jeu de balle. Pourtant nous savons qu'à l'époque aztèque, le *tlachtli* est sécularisé. Les textes sont formels : le jeu de balle est considéré par l'empereur *Motecuzoma II* comme un passe-temps et une distraction. Et l'on ne peut soupçonner un instant ce *tlatoani* si religieux et si respectueux des traditions sacrées d'avoir commis quelque transgression en « profanant » le jeu de balle. Le *Codex Mendoza* confirme les faits : les cités de la côte du Golfe, situées en pays producteur de caoutchouc, devaient fournir à Mexico un tribut annuel de quelque seize mille balles d'*ollin.* Ce chiffre, qui donne une idée de la consommation de balles dans l'empire aztèque, suggère l'image d'un jeu populaire, régulièrement et peut-être quotidiennement disputé. Faut-il alors évoquer une évolution au terme de laquelle le jeu se serait complètement désacralisé ? Comme l'athlétisme et la tragédie grecque sont issus des jeux pythiques, la représentation cosmogonique initiale aurait engendré au Mexique le « *tlachtli*-sport »...

Mais justement, le cours du jeu de balle et sa signification paraissent en accord étroit avec l'esprit aztèque. Il paraît incroyable que le *tlachtli* ait pu perdre sons sens religieux précisément à l'époque de l'invasion nahua. Certes la désacralisation a pu intervenir au cours des deux siècles qu'a duré la présence aztèque sur le Plateau central. Mais je crois que ce qui rend surtout incompréhensible la confrontation des diverses sources, c'est la croyance au monolithisme du jeu de balle.

Il existe, jusqu'au moment de la Conquête, des jeux *parallèles*, diversement valorisés. Au moins l'un d'eux correspond à l'état pré-sportif décrit plus haut : les parties jouées sur le *teotlachtli* de la grand-place de Mexico, le « *tlachtli divin* » qui symbolise le ciel cosmique, se rattachent indubitablement à un acte cultuel de portée cosmogonique. Mais il est probable que sur d'autres terrains, non consacrés, non vénérés comme des temples, des jeux profanes aient été disputés, qui ne se terminaient pas en sacrifice sanglant : le déséquilibre survenait alors au profit de la victoire.

Le jeu au 16^{e} siècle prit une ampleur considérable chez les seigneurs condamnés par la paix à la vie de cour et à la nonchalance des gens fortunés. Certaines parties de *tlachtli,* peut-être même sous le couvert d'une offrande aux dieux, servaient de prétextes à des paris dont nous aurons à préciser la signification.

La difficulté, pour nous, est de concevoir à la place d'une évolution chronologique une juxtaposition de jeux hétérogènes ; et pourtant, rien ne s'oppose dans la mentalité aztèque à ce qu'un type de *tlachtli* reçoive une valorisation purement religieuse et mythologique, alors qu'en même temps

un jeu peut-être fort voisin s'apparente à ce que nous appellerions un « sport »[24].

La mentalité aztèque n'est pas un bouillon de culture favorisant l'éclosion des germes de compétition. Le poids du mythe, qui demeura vivant même après l'arrivée des Espagnols, conduit les jeux sacrés à représenter une cosmogonie « fluide » où n'interfère *aucun enjeu.* Il n'y a pas lutte entre le parti du chaos et le parti de l'ordre. Les hommes se contentent de perpétuer le *statu quo,* d'accompagner le mouvement vital pour le revivifier. La cosmogonie aztèque proroge l'énergie cinétique en jeu, plus qu'elle ne la crée. Ainsi le « volador » n'apparaît ni comme un jeu de vertige ni comme une compétition. Cet élan qui sans cesse se clôt sur lui-même reproduit la giration d'où resurgit le feu sacré. Prestation ludique, physique et métaphysique, le vol des danseurs par une sorte de courant mimétique, de transmutation analogique, participe à l'entretien du mouvement universel, solaire et sidéral... Le statut du jeu aztèque coïncide avec la nature du contexte philosophico-mythologique qui l'engendre.

II. L'ORDRE DU MÉRITE : LES SUBSTITUTS DE LA COMPÉTITION

La société mexicaine ne connaît donc pas l'épreuve. Le fait n'est pas sans importance en ce qui concerne la dynamique interne de la vie de la cité. Il n'y a par exemple ni concours de recrutement, ni élections au sens où nous entendons compétition électorale. Les chefs de quartier sont bien élus au niveau local et le trône d'empereur (*tlatoani,* « le verbe », « celui qui parle ») est dévolu à la suite d'une élection en collège restreint ; mais il s'agit plutôt d'une cooptation ; il n'y a ni vote, ni suffrage, mais discussion préalable, brève négociation pour tomber d'accord sur un nom, puis élection par acclamation. Le processus se situe à mi-chemin de la désignation et du rituel électoral tel qu'il se pratique de nos jours dans les « démocraties populaires ».

Quels sont donc les facteurs de promotion sociale ? Habituellement, l'une des filières permettant de « monter » dans la hiérarchie, ou de mieux s'intégrer au corpus social, est constituée par les sociétés secrètes ou les rites initiatiques. Chez les Aztèques, il ne semble pas que les confréries de

24. Il faut également noter l'importance de l'*entraînement.* Il est évident que tout spectacle a besoin de répétitions. Et les joueurs du *tlachtli* sacré étaient certainement astreints à disputer des parties d'entraînement « profanes », destinées à rendre réellement « spectaculaires » leurs prestations cérémonielles.

chevaliers-aigles et de chevaliers-jaguars aient servi effectivement de tremplin pour se hisser au faîte des responsabilités. Ces ordres suprêmes, qui restent fort mal connus, venaient plutôt récompenser la fin de carrière des guerriers les plus valeureux. D'autre part, la société nahuatl n'est pas une société initiatique ; même l'âge de la puberté n'est marqué d'aucune cérémonie officielle. Enfin aucun « parti » proprement dit ne se proposait d'accueillir des militants...

Sans jeux permettant la « vedettisation », sans concours offrant la possibilité de rejoindre les élites, sans aucune épreuve de type initiatique assurant aux époptes un statut plus élevé, comment la société aztèque autorisait-elle la promotion de ses membres et la circulation des dignités ? Faut-il l'envisager sous un aspect monolithique, à tout jamais figée dans une hiérarchie héréditaire et aristocratique ? Au contraire, du 14ᵉ au 16ᵉ siècle, l'empire aztèque n'a cessé de se modifier ; il a perpétuellement innové, l'administration a évolué, la religion a fait l'objet de profonds remaniements, des classes sociales nouvelles sont apparues... Il semble que les structures de l'ancien Mexique soient plutôt caractérisées par une très grande mobilité sociale. Mais cette dynamique, encore une fois, s'accorde avec « l'esprit » aztèque.

Il n'est guère dans mon propos de brosser le tableau organique de l'Etat mexicain[25]. Je veux simplement mettre en évidence les *substituts* de la compétition.

On peut schématiquement considérer que le donné de base est la naissance. Le fils d'un *tecutli*, d'un dignitaire, naît *pilli*, c'est-à-dire « fils » (de quelqu'un), « hidalgo ». Il a des facilités pour conserver le titre ou la charge de son père, mais la transmission n'est pas absolument héréditaire : le fils doit confirmer ses compétences, si non il retombe au rang de simple citoyen. En revanche, les fils d'esclaves naissent libres. Quant aux prêtres, étant vousé au célibat, ils étaient dans l'impossibilité de constituer une caste héréditaire. Au niveau de l'origine sociale, il n'existe donc aucun blocage rédhibitoire.

Le contexte de la prédestination n'exclut pas la course aux honneurs, mais il la spécifie. En réalité, les Aztèques ne quêtent pas le prestige en tant que tel, ils poursuivent le mérite ; les honneurs ne viennent qu'après coup, pour récompenser le *mérite.*

25. On se reportera à la description de J. Soustelle dans *La vie quotidienne...*, *op. cit.*, chap. II, « La société et l'Etat », p. 62-121.

1. La soumission au signe

La soumission au signe est le premier moyen d'accéder à l'estime ! Le *tonalli* définit l'orientation du déterminisme, il dicte des comportements bien plus qu'il ne fixe le résultat des actions humaines. Ainsi un bon signe implique une certaine ascèse, une certaine exigence. Un signe faste n'est pas toujours facile à porter. De la même façon, un *tonalli* défavorable réclame un effort pour compenser la tendance néfaste. Le principal est de toujours se situer à l'intérieur du cadre défini, après la naissance, par le devin qui « a compté les sorts » : ainsi se dessine le chemin du salut.

Mais qu'un homme se rebelle contre la fortune qui est son lot, le voilà irrémédiablement enfoui sous le poids démesuré des destins ligués pour le « punir ». La présomption est le premier des péchés mortels.

La première façon de se distinguer est donc... de ne pas se faire remarquer. Rester à sa place, à son rang, permet d'accéder au premier grade de l'ordre du mérite. Cette soumission au signe s'érige en contraire absolu de la compétition qui, elle, vise à mettre en valeur un individu ou à distinguer un groupe de personnes en les différenciant de la masse indistincte.

2. La pénitence

Généralement, le *tonalli* impose pénitences et offrandes. D'ailleurs, les pénitences aztèques s'interprètent presque toutes comme des offrandes.

Les Mexicains offrent surtout leur sang, sous une forme de scarifications variées. *Tlacoquizilizth* : après s'être transpercés la langue, ils font passer à travers le trou des brins de paille attachés les uns aux autres par une fine cordelette. *Neuitzmanaliztli* : ils se piquent jusqu'au sang avec des épines de maguey. *Nezoliztli* : ils se barbouillent tout le corps du sang tiré de leurs oreilles, etc.

Ils offrent bien sûr, nous l'avons vu, de l'encens, des papiers, du caoutchouc. Des victimes humaines quand ils le peuvent : le bénéfice pénitentiel du sacrifice revient toujours au maître du sacrifié.

Le jeûne et l'abstinence n'ont pas cours comme chez nous : l'équivalent *(nezaualiztli)* consiste à se priver de bain et à éviter tout particulièrement de se savonner la tête, tout en observant la continence sexuelle.

Sans rentrer dans une typologie détaillée de l'appareil pénitentiel, il est intéressant de noter son caractère « individuel ». Il coïncide avec la sphère d'autonomie de la personne humaine. L'être n'a de liberté qu'à l'intérieur de son signe : par la pénitence, il se rapproche de « l'idéal »

inscrit dans son destin. Curieusement, c'est le rapport « transcendantal » reliant l'homme au divin qui définit sa place dans la société ! Offrir son sang aux dieux constitue par exemple un acte exclusivement individuel qui n'oblige que soi et la divinité, en même temps qu'un acte typiquement social, qui pose son auteur vis-à-vis des autres et le situe par rapport aux valeurs culturelles.

3. La fête

La plupart des gestes qui comptent pour l'acquisition de mérites individuels ont un caractère communautaire. La *fête* en est le parangon. Ainsi le jeu se retrouve, aux lieu et place de la compétition, comme agent de la dynamique sociale. La participation à la fête est un acte de civisme qui confère à son auteur une bonne image de marque tout en assurant son « salut » personnel. La fête, nous l'avons dit, a un caractère d'obligation : s'y dérober, c'est faillir à son devoir, retourner sa fortune contre soi ; rentrer dans le jeu, au contraire, est un acte positif, directement attribué au crédit du mérite. La normalité est toujours bénéfique, chez les Aztèques.

C'est sous la forme de la danse que se concrétise l'acte festif méritoire. Un même verbe, *maceua,* est donné par Molina avec trois acceptions :

— « bailar o dançar »

— « conseguir o merecerlo desseado »

— « hazer penitencia »[26].

Ainsi, danser, acquérir des mérites et faire pénitence se fondent en un même projet et une même réalité. Il n'est d'ailleurs pas étonnant de trouver la danse (*maceualiztli*) au chapitre des pénitences appelant les récompenses, puisqu'elle est considérée comme une offrande d'énergie libérée sous forme ludique.

Mais les correspondances sémantiques ne s'arrêtent pas là : le terme *maceualli,* substantif formé sur le verbe *maceua,* désigne le « plébéien », le simple citoyen, celui qui n'a pas de responsabilités au niveau de l'administration de la cité. Il semble que tous ceux qui ne naissaient pas *pilli,* c'est-à-dire fils de *tecutli,* naissaient *maceualli.* En réalité, les guerriers, les prêtres et les *pochteca* ne se comptaient plus parmi les *maceualtin...*

Ce clivage apparaît excessivement important d'un point de vue sociologique. Tout se passe comme si ceux qui étaient nobles étaient dispensés de faire leurs preuves : ce qui semble normal puisque la dignité de *tecutli* était justement une récompense finale accordée par l'empereur en reconnaissance des mérites accomplis. Quant aux autres, ils étaient

26. *Cf.* A. de Molina, *op. cit.,* partie II, p. 50 *recto.*

maceualtin, ils avaient encore à acquérir des mérites, ils avaient à danser selon les rites propitiatoires...

4. La guerre

Pourtant une autre voie s'ouvrait pour beaucoup : la guerre. Système de promotion rapide pour un être courageux et... ambitieux, la carrière militaire propose aux *maceualtin* une façon de se faire remarquer tout en servant la société. Incontestablement, la guerre telle qu'elle est institutionnalisée chez les Aztèques est ce qui se rapproche le plus de notre catégorie ludique de compétition. Faire des prisonniers compose l'enjeu primordial de la *xochiyaoyotl.* Les sujets capturés comptent comme autant de mérites acquis. Bien sûr, les captifs sont destinés à la cité : ils serviront d'offrandes sanglantes sur la pierre des sacrifices. Mais le guerrier qui a réalisé la prise reçoit *personnellement* la gratification de son acte. Avec la plus parfaite logique, les Aztèques récompensaient mieux les soldats « efficaces[27] » que les simples citoyens même fort enclins à la pénitence ; la hiérarchie sociale plaçait les *tequiuaque* bien au-dessus des *maceualtin* ; car l'immolation d'une victime humaine possède un impact supérieur à toute offrande, fût-elle, comme la danse, d'énergie vitale.

5. Les épreuves infernales

Les modalités de la promotion sociale ne passent donc pas par le filtre de la concurrence. Même la guerre, substitut pourtant assez proche de la compétition, n'est pas une grille de sélection à proprement parler. L'obtention du prestige est d'un autre ordre.

Or, phénomène étonnant, alors que le cours de la vie est dénué d'épreuves, voilà qu'elles abondent dès l'instant de la mort. En effet, ceux qui ne meurent ni tués sur le champ de bataille, ni noyés, vont, après leur décès, dans le *Mictlan,* l'enfer qui est sous la surface de la terre. Les Aztèques prenaient énormément de précautions lors de la préparation du fardeau funéraire, car le défunt avant d'arriver au terme de sa course souterraine devait affronter de véritables épreuves de type initiatique.

Il devait passer entre deux montagnes qui se touchaient (symplégades), près d'un serpent qui le guettait, près d'un lézard vert appelé curieusement *xochitonal,* ce qui contribue à accréditer la connotation ludique de ces épreuves. Puis le défunt devait entreprendre l'hasardeuse traversée de

27. Dans cette « compétition » guerrière, le cours du jeu élimine certains participants : les soldats qui ne parvenaient pas à faire des prisonniers après quelques campagnes retombaient au rang de simples *maceualtin.*

huit déserts, les *chicuey ixtlaoatl,* avant d'escalader huit collines (*chicue tiliuhcan*). C'est alors seulement qu'il pénétrait dans l'*itzehecaian,* la terrifiante zone balayée par « le vent d'obsidienne », ce vent glacé et coupant comme des lames effilées. Puis il avait encore à franchir le *chicnauapan in mictlan,* « l'endroit des neuf fleuves de l'enfer[28] ». Les Mexicains estimaient à quatre ans le temps nécessaire pour y parvenir. Les morts — qui vivent donc encore d'une certaine façon — sont aidés dans leur tâche par un chien jaune *(in coci chichi)* qui les soutient dans leur traversée. C'est d'ailleurs pour cela que, lors des rites funéraires, on sacrifiait toujours un petit chien domestique qui était brûlé avec la dépouille de son maître. Au terme de cette pérégrination aventureuse, les défunts parvenaient au dernier niveau de l'enfer. « Et là, dans le neuvième séjour des morts, là ils étaient complètement anéantis » *(Auh in uncan chiconamictlan uncan ocempopoliooa)*[29].

Quelle surprenante conception de l'au-delà ! Pourquoi tant d'épreuves pour en arriver à une destruction totale et définitive ? Pourquoi ce parcours initiatique pour consommer la mort ? Et pourquoi cette dissymétrie entre la vie et la mort ?

Un psychanalyste se délecterait probablement de cette énigme. Car dans l'univers du Mexique ancien, la pensée de « l'épreuve » semble spécifiquement souterraine. Les parties de balle du *Popol-Vuh* entre *Hun Hunahpú* et *Vucub Hunahpú* ne se passent-elles pas aux enfers ? Avec le défi des princes de *Xibalba,* on retrouve dans le livre sacré des Maya-Quiché le thème de la descente infernale jalonnée d'épreuves...

Sommes-nous en présence d'un ancien complexe culturel ? Ou bien la pensée de l'autre monde reflète-t-elle chez les Aztèques un désir oblique spécifique ? La tendance héroïque, frustrée par l'organisation sociale, trouverait ainsi une éclatante revanche en se donnant libre cours après la mort : ceux qui n'ont été choisis ni par *Tlaloc,* ni par *Tonatiuh,* ont l'ultime satisfaction, avant de disparaître totalement, de tenir le rôle de joueurs victorieux !

III. LES COMPÉTITIONS SYMBOLIQUES

Malgré un système mental qui laisse peu de place à l'esprit de compétition, les Aztèques semblent pourtant accueillir dans le cycle festif,

28. Pour les Aztèques, il y avait sous terre neuf enfers superposés comme il y avait treize cieux au-dessus de l'horizon. Le neuvième enfer est le niveau le plus profond.

29. *Florentine Codex,* part IV, p. 42 (livre III, appendice, chap. 1).

voire dans la vie courante, un certain nombre de cérémonies qui, par leur *extériorité,* rappellent nos jeux agoniques. Est-ce donc l'instant de chanter la palinodie ? En réalité il s'agit de nuancer le problème. Non, la culture nahua n'a pas engendré de comportements en rupture avec l'organisation de sa pensée philosophique et religieuse. Mais les apparences sont trompeuses : sous l'épiphanie ludique de la compétition se dissimule la plus grande hétérogénéité fonctionnelle.

Ce qui nous apparaît — à nous Occidentaux — comme une compétition, correspond généralement à une tout autre fonction. Et l'analyse des quelques jeux qui revêtent cet aspect formel met en évidence la diversité des valorisations que reçoivent ces manifestations ludiques.

1. Des combats sans enjeu

Souvent, au cours des fêtes, les Aztèques mettent en scène des « combats » déréalisés où la victoire n'est pas le seul enjeu. Les textes nous révèlent plusieurs exemples de ces démonstrations, parfois pré-sacrificielles, parfois aussi, consécutives au sacrifice. Nous avons déjà eu l'occasion d'assister au *zonecali* des femmes-médecins, affrontement dansant, apparemment sans objet précis...

Un autre exemple de jeu pré-sacrificiel peut illustrer cette catégorie ludique assez inhabituelle : c'est l'escarmouche que les Aztèques nommaient de façon fort ésotérique *tlaamauia,* « on enveloppe de papier ». Elle avait lieu lors de la fête de *Panquetzaliztli.*

Ce quinzième mois était dédié à *Uitzilopochtli,* le dieu tribal des *Mexica.* Au cours de la grande fête cérémonielle, un prêtre incarnant le dieu *Paynal,* « le coureur », faisait à la course le tour de la ville de Mexico, de Tlatelolco à Acachinanco en passant par diverses stations. « Pendant ce temps avait lieu le *tlaamauia.* Les esclaves qui avaient été baignés cérémoniellement en vue du sacrifice formaient un groupe ; [les captifs qui représentaient] les *Uitznaua* en formaient un autre. Ces derniers recevaient l'aide de quelques guerriers. *Motecuzoma* leur donnait des armures de coton jaune et des boucliers décorés de motifs 'en œil de loup'. Ils n'avaient à la main que des gourdins de bois. Les guerriers qui aidaient les *Uitznaua* se battaient avec des lances. Les esclaves les affrontaient en tirant des *totomitl,* des 'flèches-oiseaux' à pointe de silex. Une vraie bataille s'engageait alors. Les soldats que les esclaves réussissaient à faire captifs étaient aussitôt mis à mort : on les couchait sur un *teponaztli*[30] et on leur ouvrait la poitrine. Dès que le

30. La substitution du *teponaztli,* tambour cérémoniel, lié au chant et au jeu, à la pierre des sacrifices contribue à renforcer la connotation ludique de ce jeu pré-sacrificiel.

guetteur juché en haut du temple de *Uitzilopochtli* voyait approcher le prêtre incarnant *Paynal,* il criait aux combattants : ' Mexicains, il arrive, cessez de vous battre, c'est assez, le seigneur est déjà là.' Alors les esclaves comme les soldats se dispersaient et l'escarmouche prenait fin [31]. » *Paynal* arrivait sur ces entrefaites, précédé de *deux* emblèmes, deux *tlachialoni* [32] portés par des guerriers. Ces derniers montaient en courant les marches du temple de *Uitzilopochtli* et plaçaient les deux emblèmes sur la statue en pâte d'amarante représentant le dieu. Là ils mouraient symboliquement et s'écroulaient au sol. Le « prêtre du feu » leur scarifiait alors le lobe de l'oreille : cet épanchement de sang les revivifiait. Ils se relevaient et descendaient du temple en emportant la statue de *tzoalli* qu'ils consommaient peu après avec leurs parents et leurs voisins de quartier... La cérémonie se terminait par l'exécution des victimes, « les captifs d'abord, pour qu'ils servent de précurseurs aux esclaves qui étaient sacrifiés immédiatement après... Tous les hommes étaient tués pareillement à *Uitznauac* [33]. »

Il est fort curieux de constater la difficulté qu'éprouve Sahagún à traduire le texte nahuatl de ses informateurs. Il hésite. Pour lui, l'escarmouche se déroule tantôt entre deux équipes d'esclaves, tantôt entre des esclaves et des captifs... La version indigène oppose les *Uitznaua* aux *Tlatlaaltilti,* « ceux de *Uiztnauac* » à « ceux qui ont été baignés ». En réalité, les deux camps n'incarnent pas deux principes différents : ils forment, tous, la population des *Uitznaua* qui seront sacrifiés pour *Uitzilopochtli.* La dualité se superpose à l'unité. Ainsi *Paynal* est le double de *Uitzilopochtli* : un même dieu peut avoir deux personnes. L'affrontement du *tlaamauia* se comprend dans la perspective du jeu pré-sacrificiel : les deux équipes, fondamentalement, ne font qu'une ; mais c'est au terme du sacrifice que ce consommera l'unité.

D'ailleurs ce thème mythologique est représenté d'une autre façon au cours de la fête : aux deux *tlachialoni* symbolisant la dyade *Paynal-Uitzilopochtli,* se substitue une seule statue en pâte d'amarante ; ce passage du dédoublement à la totalité [34] s'effectue par un sacrifice, en l'occurence représenté par une scarification sanglante. La véritable compétition n'est

31. *Florentine Codex,* part III, p. 134-135 (livre II, chap. 34).

32. *Tlachialoni* : littéralement, « qui sert à voir, à observer ». C'est l'instrument magique qu'utilise *Tezcatlipoca* pour voir l'ensemble de l'humanité. C'est « le point de mire ». Cet emblème est aussi l'attribut de *Uitzilopochtli.* Il est figuré par un disque de plumes percé d'un trou en son centre.

33. *Florentine Codex,* part III, p. 136 (livre II, chap. 34).

34. La totalité n'est jamais fixée chez les Aztèques. Ainsi le corps de *Uitzilopochtli* sera quelques instants après partagé cérémoniellement... Le Tout est fluctuant.

réellement pas partie prenante dans cette escarmouche qui exprime un thème idéel en accord parfait avec le cadre général de la pensée aztèque.

Un autre jeu frappa tout particulièrement les Espagnols par son côté macabre : c'était celui qui se déroulait lors de la fête de *Tlacaxipeualiztli*[35]. On y sacrifiait des hommes, puis, en l'honneur de *Xipe Totec*[36], on les écorchait. « Les captifs destinés au sacrifice étaient nommés *xipeme* et *tototecti* » (*Auh in mamaltin motocaiotiaia xipeme yoan tototecti*)[37]. Et là réside le secret de ces pseudo-combats où se dissolvent les enjeux : *xipeme* signifie « les écorchés » ; *tototecti,* « les notre-seigneur ». Tout se passe comme si les Aztèques attribuaient la moitié des victimes au dieu *Xipe,* « l'écorché » et l'autre moitié au dieu *Totec* « notre-seigneur ». Or il n'est absolument pas prouvé que nous soyons en présence de deux dieux différents ; au contraire, tout porte à croire que *Xipe Totec* ne forme qu'une seule et même personne, même lorsqu'il est appelé simplement Xipe *ou* Totec.

Et pourtant, le jeu qui prolonge le sacrifice voit s'affronter deux groupes, sectateurs des deux faces du dieu tlapanèque : « Plusieurs jeunes gens se revêtaient des peaux des victimes écorchées : on les appelait les *tototectin.* Ils allaient s'asseoir sur des monticules de foin ou de craie... Devant eux, se présentaient tous les *xipeme* qui s'étaient aussi recouverts de la peau des sacrifiés... Ils venaient les défier ; et pour exciter leur courroux, pour les faire bouger, pour les rendre enragés, ils les agaçaient et venaient leur pincer le nombril. Ceux de *Totec* se levaient alors et poursuivaient les provocateurs qui prenaient la fuite. Quand ceux de *Xipe* étaient rejoints, une lutte s'engageait, chacun cherchant à saisir son adversaire et à lui mettre la main dessus... Et si l'un des *tototectin* était capturé par les *xipeme,* il était battu à coups de *chicauaztli*[38]. Il était amené dans le *Yopico...* Il ne recouvrait la liberté qu'en échange de quelque rançon ou de quelque offrande[39]... » Et l'escarmouche se poursuivait ainsi, les deux camps se pourchassant et s'enfuyant alternativement.

Scène d'épouvante, belle comme un cauchemar somptueux : cette débandade bruyante, ces battements sourds des bâtons de sonnailles, ces peaux mortes toutes chaudes encore du sang poisseux des sacrifiés, rien

35. Des jeux similaires avaient lieu lors de certaines fêtes consacrées à *Toci* ou à *Tlazolteotl.* Muñoz Camargo en a rapporté un, sous le nom de « juego d'ixcuenan ». *Ixcuenan,* « celle qui a quatre faces », est l'un des noms de *Tlazolteotl* (*cf. op. cit.*, p. 168).

36. Dieu d'origine yopi (région tlapanèque du Guerrero) très tôt implanté à Mexico. *Xipe* veut dire « écorché » ; *totec* est l'apocope de *to-tecutli,* « notre seigneur ».

37. *Florentine Codex,* part III, p. 46 (livre II, chap. 21).

38. Hochet cérémoniel ; c'est un attribut des divinités de la végétation.

39. *Florentine Codex,* part III, p. 48-49 (livre II, chap. 21).

n'a été délaissé pour susciter le grand effroi du spectaculaire. Mais derrière cette grandiose cérémonie instituée par *Tlacaelel*[40], s'exprime une certaine conception philosophique.

Ces captifs morts que l'on fait combattre une fois encore, sont rendus à la vie par le truchement d'un déguisement épidermique : les jeunes gens qui se revêtent des peaux des victimes incarnent le dieu *Xipe Totec.* Le simulacre est donc au deuxième degré. D'autre part, la division bipartite n'est que *factice. Xipe* et *Totec* ne forment pas deux entités discrètes, mais une seule et même figure. Ils sont — pour employer un langage spinoziste — deux modes d'une même substance. Seulement, la substance est quant à sa nature tout entière dans chaque mode et l'essence du mode implique l'essence de la substance. La partie est dans le tout et la nature du tout s'investit entièrement dans la partie. Il est ainsi aisé de comprendre pourquoi le combat de *Tlacaxipeualiztli* ne peut être qu'un faux combat, un combat déréalisé, un jeu ; et un jeu non agonique puisque les deux parties en présence sont non seulement équivalentes mais intimement liées par une même continuité.

L'important ici n'est pas le terme, la borne du jeu, la victoire de l'un sur l'autre, mais le cours du jeu, la fièvre et l'agitation.

Le *statu quo* se trouve dans le mouvement, et la dynamique crée la stabilité, tel est le principe qu'illustre sous son effrayante esthétique l'escarmouche des écorchés.

2. La course au xocotl

La fête *Xocotl uetzi,* célébrée en l'honneur de *Xiuhtecutli,* dieu du feu, comportait un rite curieux qui fait irrémédiablement songer à notre jeu du mât de cocagne. L'érection cérémonielle de mâts ou de poteaux était chose courante dans le Mexique ancien : on procédait à une telle opération, les premier, troisième, dixième, et seizième mois du calendrier. Mais incontestablement, c'est la fête du *Xocotl* qui revêtait l'ampleur la plus considérable. Les préposés à la cérémonie choisissaient un arbre élevé, l'ébranchaient et le polissaient soigneusement. Puis le tronc était paré de papiers d'offrande : on plaçait surtout, attaché à son sommet, une statue « dont la chair était façonnée avec de la pâte d'amarante et du maïs ». On l'ornait de papiers blancs et d'ailes de papillon, symbole du feu ; on l'ornait du bouclier de *Xiuhtecutli* et de flèches, assimilées aux rayons du soleil, à la chaleur et au feu. Cette effigie était appelée *ixiptla xocotl,* « l'image de *Xocotl* ». On confectionnait aussi des tamales en *tzoalli*

40. *Cf.* Durán, *op. cit.*, t. I, p. 174 *sq.* (chap. 20).

que l'on piquait avec des morceaux de bois dans la tête de la statue. Puis, au moyen de cordes solides, on procédait à l'érection du mât sous les cris de la foule[41] : l'ensemble était alors solidement calé dans le sol au moyen de grosses pierres... Après les danses et le sacrifice des victimes préalablement soumises à la torture par le feu, venait l'heure de « la course au *xocotl* ».

Mais que désigne réellement ce *xocotl* ? *Xococ* est d'abord un adjectif qui signifie aigre, amer ; en tant que substantif (*xocotl*) il désigne un fruit, probablement un fruit acide. Le nom de la fête, *xocotl uetzi*, pourrait ainsi se traduire par « le fruit tombe ». En réalité, *xocotl* désigne le fardeau sacré placé en haut du mât et tout particulièrement la statue de *tzoalli* qui représente le dieu *Xiuhtecutli*, c'est-à-dire la personnification du feu... Seulement, ce qui est tout particulièrement significatif, c'est que *le mât* auquel est suspendue la précieuse idole est désigné lui aussi par le mot *xocotl* : cette indication lexicologique suggère qu'une certaine neutralisation du mât s'effectue au profit de ce qu'il supporte. L'important, c'est l'image de *Xocotl*, qui au demeurant est peut-être un doublet de *Xiuhtecutli*...

Tout ce que Mexico et ses environs comptaient comme jeunesse se réunissait donc aux abords du mât, dans une ambiance échauffée. Le *xocotl* était défendu par des prêtres munis de bâtons ; mais bientôt ils cédaient sous la pression de la foule et les cordes pendant le long du mât se voyaient prises d'assaut par les jeunes gens déchaînés. Tout le monde luttait pour parvenir en haut du mât et s'emparer du *xocotl*. « Celui qui y arrivait le premier s'emparait de l'image en *tzoalli*. Il prenait tout. Son bouclier, sa flèche, son dard et même son propulseur. Il se saisissait des tamales et en faisait tomber les miettes sur les gens qui étaient en bas. Tout le monde avait les yeux levés, attendant les petits morceaux pour s'en emparer. Quelques-uns se disputaient et se malmenaient pour se les arracher mutuellement. Il y avait grand remue-ménage pour s'emparer de ce qui tombait. Certains en voulaient surtout à l'ornement de tête du *xocotl*, qui était aussi en pâte d'amarante et que le jeune homme lançait du haut du mât... Alors descendait celui qui avait capturé l'idole et qu'on appelait *xocomani*. Il était accueilli en bas par des clameurs et conduit par des vieillards jusqu'à la plate-forme du temple *Tlacacouhcan*, tandis que le mât était jeté bas par la foule qui tirait sur les cordes à tout rompre[42]... »

Ce rite plonge au cœur de la mythologie. La descente du *xocotl* placé

41. C'est cette scène que représentent les codex *Magliabecchi* (fol. 38) et *Borbonicus* (pl. 28).

42. Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 189 (livre II, chap. 29).

en haut du mât figure la naissance du feu. En effet, l'image grandeur nature accrochée au sommet du « poteau cosmique » personnifie *Xiuhtecutli*, « le seigneur de turquoise » ; d'autre part, dans la pensée aztèque, toute naissance est considérée comme une descente. *Temo* signifie à la fois descendre et naître. Le cérémonial rituel chargé de réactualiser la naissance du feu doit donc consister en une chute verticale. Aussi, finalement, dans la course au mât à laquelle se livrent les jeunes gens, l'important n'est pas la conquête de l'idole de *tzoalli* en elle-même, mais la descente du *xocotl* sous une forme fractionnée qui ne détruit en rien son unité substantielle. Le mât — assimilé au *xocotl* en personne — n'intervient pas directement dans la réintégration pyrogonique. Il n'est qu'un moyen terme destiné à permettre la réalisation de la chute.

Pourtant, on peut comprendre que soit valorisée l'escalade du mât : car on y retrouve la performance de l'ascension céleste, thème bien connu des légendes universelles ; en atteignant le sommet l'homme se métamorphose en dieu : et lorsque le *xocomani* descend du mât, c'est en incarnant *Xiuhtecutli*... Mais il ne faut pas non plus oublier la spécificité de la pensée aztèque et la bi-univocité de sa mythologie : *temo* signifie tomber, descendre, naître, mais aussi disparaître ; *Quauhtemoc*, « l'aigle qui tombe », s'applique au soleil couchant ; *temo* désigne aussi bien la chute et le déclin que la naissance et la résurrection. Il est donc normal qu'à la limite la montée vers le *xocotl* puisse avoir la même signification et la même fonction que sa descente spectaculaire. L'esprit de compétition qui préside à ce jeu du mât trouve donc une certaine justification, sans toutefois amputer l'originalité propre aux manifestations ludiques aztèques...

Il est probable que la « course à la fleur », la *xochipayna* de la fête de *Tititl* s'interprète de la même façon. Au pied du temple de *Uitzilopochtli*, un prêtre mettait cérémoniellement le feu à une sorte de cage en bois de pin qui passait pour « le grenier de la déesse *Ilamatecutli* ». Puis, lentement, il offrait à ce brasier une feuille de maguey. A cet instant, « tous les prêtres qui se trouvaient là se mettaient à courir précipitamment vers le sommet du temple ; ils grimpaient les degrés de la pyramide, comme s'ils voulaient arriver les premiers ; ils cherchaient à s'emparer d'une fleur appelée *teoxochitl*, 'fleur divine'. Après avoir atteint le sommet, ils redescendaient en courant avec la fleur qu'ils lançaient sur le *quauhxicalco*, 'le vase de l'aigle' où se consumait la cage à graines. Tous les prêtres s'en allaient immédiatement après [43]. »

Les Nahua désignent eux-mêmes ce rituel comme une course ludique. Mais ici l'essence de cette pseudo-compétition est encore mythologique : ce qui compte *d'abord*, c'est la descente de la fleur et sa destruction specta-

43. *Florentine Codex*, part III, p. 145 (livre II, chap. 36).

culaire par le feu, qui symbolisent doublement la revivification et la résurrection du potentiel de fécondité végétale. La course vient se superposer au geste rituel pour en grandir la portée : car la pompe ludique assure la pleine efficacité du sacrifice.

3. Une battue cérémonielle

Mixcoatl, le grand dieu chichimèque, dieu de la chasse par excellence, avait lui aussi un mois qui lui était consacré, le mois *Quecholli.* On l'honorait par une gigantesque battue sur le *Zacatepec,* « la montagne de l'herbe ».

Le cérémonial avait quelque chose d'inhabituel : bien que la partie de chasse ait été soigneusement préparée par les prêtres du dieu et des rabatteurs recrutés pour l'occasion, les participants faisaient comme s'il s'agissait d'une battue improvisée. Ils partaient passer la nuit sur le lieu de chasse en improvisant des huttes de branchages pour y dormir ; puis ils s'organisaient car ils étaient inhabituellement nombreux ; ils se déployaient en file indienne et encerclaient précautionneusement le gibier qui était pris comme dans les mailles d'un filet. Quand toutes les bêtes se trouvaient prisonnières, on donnait le signal et chacun essayait d'abattre le plus d'animaux possible. Evidemment, ce genre de manifestation cynégétique ne laissait guère de survivant. Alors tout le monde rentrait, emportant prises et trophées. Ceux qui avaient capturé un coyote ou un « daim », *Motecuzoma* leur faisait l'honneur de les gratifier d'un *tilmatli* bordé de plumes. En réalité, on distribuait des récompenses à tous les chasseurs mais seuls avaient le droit de porter le manteau de *Mixcoatl* ceux qui avaient fait les prises les plus importantes.

Cette battue cérémonielle comporte donc un élément compétitif. Mais elle respecte le processus précédemment défini. La chasse en l'honneur du dieu est un acte de mimétisme, un rite destiné à promouvoir l'abondance du gibier ; il est donc nécessaire que soient tuées le plus grand nombre de bêtes, d'où cette technique d'encerclement pour concentrer les animaux afin qu'au moment du tir, chaque coup puisse porter. Dans cette perspective, tuer beaucoup de gibier constitue un acte méritoire, car il augmente l'efficacité de la battue symbolique. Nous avons vu que les Aztèques récompensent le mérite. Ici les manteaux d'apparat attribués aux « vainqueurs » se comprennent comme une sorte de remerciement pour le service rendu...

En rapport avec la chasse, figure l'entraînement au tir à l'arc. Avant la battue, on fabriquait une grande quantité de flèches qui servaient de provision pour toute l'année. A cette occasion, pour essayer les nouveaux

projectiles, les hommes organisaient entre eux de petits concours de tir. Une feuille de maguey servait de cible et « l'on voyait là ceux qui étaient de bons tireurs, d'habiles archers, ceux qui savaient bien se servir de leur arc » *(uncan neci in aquique uel quimaiaui, in uel momaimati, in uellamina)*[44]. En l'occurrence, la distraction reste anodine ; mais derrière la compétition, qui n'apporte d'ailleurs qu'officieux prestige aux plus doués, on reconnaît le nécessaire entraînement pour affûter réflexes et adresse, pour acquérir la maîtrise de l'art de la chasse, qui, ne l'oublions pas, demeure une activité de subsistance même au 16e siècle.

Sahagún rapporte également que les nobles aimaient à jouer avec une cible, en tirant à l'arc ou à la sarbacane ; ils avaient l'habitude d'intéresser le concours en pariant quelques objets de luxe[45]. Nous sommes ici assez proches de la compétition traditionnelle.

L'existence d'un tel exercice marque une évolution certaine. Pour les nobles, la chasse est passée du stade de l'occupation vitale à celui de l'activité ludique. Cette ancienne activité économique a perdu sa nécessité d'être dans les hautes classes de la société ; libérée de l'astreinte de l'utilitarisme, la compétition semble jaillir comme un diable de sa boîte, sans avoir l'air d'avoir souffert de l'exil que lui imposa la scientifique organisation sociale de *Tlacaelel* !

4. L'INSTITUTIONNALISATION D'UNE RIVALITÉ

A Mexico, deux systèmes d'éducation s'affrontaient, l'un placé sous la protection de *Quetzalcoatl*, l'autre sous la tutelle de *Tezcatlipoca*. La rivalité de ces deux dieux pour la prééminence au sein du panthéon s'illustre largement dans la mythologie ; la geste de Tula en particulier décrit la lutte mi-historique, mi-symbolique de ces deux héros culturels dont la rencontre a finalement déterminé l'éclosion de l'originale civilisation mexicaine.

Quetzalcoatl est « le prêtre » par excellence, *Tezcatlipoca*, le « guerrier ». Ils focalisent sur leur personne les deux principales composantes de la société aztèque. Bien sûr, la collaboration du clergé et de la caste militaire est toujours restée très soutenue ; les actions des prêtres et des guerriers sont intimement complémentaires ; il n'en demeure pas moins vrai qu'une sourde rivalité règne entre les deux camps. Celle-ci est manifeste au niveau de l'enseignement.

Les prêtres tiennent des *calmecac*, des collèges qui ressemblent un peu à des monastères : on exerce les jeunes enfants — nobles le plus souvent —

44. *Ibid.*, p. 125 (livre II, chap. 23).
45. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 300 (livre VIII, chap. 10).

à la dévotion, à la maîtrise de soi, à la mortification ; on leur apprend l'art des glyphes et les trésors mystiques de l'ésotérisme religieux... Les guerriers, eux, accueillent les garçons de toute origine sociale dans les *telpochcalli* : les militaires de carrière y forment les adolescents aux valeurs guerrières, en délaissant un peu les vertus intellectuelles. Les jeunes guerriers élevés dans ces maisons avaient la réputation de mener une vie dissolue parce qu'ils pouvaient danser toutes les nuits et prendre des maîtresses officiellement. Mais c'est l'esprit de fronde qui faisait dire de telles choses aux gens des *calmecac*...

Cet antagonisme avait reçu une institutionnalisation ludique sous la forme du *Chonchayocacaliua,* au troisième jour du mois *Atemoztli*[46]. Ce *cali,* ce pseudo-combat, était dit « du *Chonchayotl* ». Torquemada a traduit par « juego de matachines » et Sahagún par « escaramuza de zaharrones ».

« Un homme incarnait le *Chonchayotl* ; sa chevelure était tout ébouriffée, ensanglantée, effrayante ; une fois qu'on l'avait ainsi apprêté, deux bandes se formaient. Les *tlamacazque,* les prêtres, se tenaient aux côtés du *Chonchayotl.* En face, se regroupaient les *telpopochtin,* les jeunes guerriers. A midi, commençait l'escarmouche. On se battait avec des branches de sapin, et des roseaux, ou bien avec des joncs liés ou encore avec des racines de roseau solidement attachées entre elles avec des cordes. On faisait grand bruit en se frappant. A la vérité, on se blessait même quelque peu. Et si les jeunes guerriers attrapaient un prêtre, ils le frottaient avec des feuilles de maguey, ce qui lui causait démangeaisons et brûlures. Et si l'un des jeunes guerriers était pris, les prêtres lui incisaient les oreilles, les bras, la poitrine et les cuisses avec une épine de maguey en lui arrachant des cris de douleur. Si les prêtres parvenaient à chasser les gens du *telpochcalli* jusque dans le palais royal, ils le mettaient à sac, prenant toutes les nattes, les tapis de corde, les sièges, les lits, les tabourets. S'ils trouvaient des *teponaztli* ou des *ueuetl,* ils les emportaient. Ils prenaient tout. Et si les jeunes guerriers poursuivaient les prêtres jusque dans leur *calmecac,* eux aussi volaient tout : ils emportaient avec eux les nattes, les conques et les sièges. On se séparait au coucher du soleil et l'escarmouche prenait fin[47]. »

Parfois le jeu accueille, dans sa sphère, des comportements que la culture ne saurait tolérer. Le jeu sert d'asile à la critique ; mais, du même coup, il la désamorce. Il semble que nous soyons en présence d'un rituel de ce type. L'antagonisme latent qui pèse sur les rapports des prêtres et des guerriers peut enfin s'exprimer par le canal de ce faux combat mi-bon

46. Sahagún décrit le jeu en l'assimilant aux cérémonies du mois *Panquetzaliztli.*

47. *Florentine Codex,* part III, p. 137-138 (livre II, chap. 34).

enfant, mi-agressif. Mais il est fort possible que ce cérémonial ludique ait été institué précisément pour permettre la régulation des instincts de rivalité entre les deux partis. En une brève bouffée cathartique, cette bataille du *Chonchayotl* favorisait la libération des tensions accumulées ; mais en la contenant dans le domaine ludique, on évitait qu'elle ne déborde sur la vie civile et qu'elle n'affecte le déroulement normal de la coopération des prêtres et des guerriers.

5. Diversité formelle et fonctionnelle

Ces actions ludiques qui, par certains aspects, ressemblent à des compétitions, jouent en réalité des rôles très différents. Chaque manifestation paraît typique et topique. A chaque situation correspond un cérémonial différent.

Jeux funéraires

A quel contexte se rattache par exemple l'affrontement qui opposait les jeunes guerriers aux sages-femmes lors de l'enterrement d'une femme morte en couches ? La religion voulait que les parturientes qui succombaient lors de l'accouchement, les *mociuaquetzque,* soient divinisées : elles accompagnaient le soleil dans sa course descendante, du zénith à l'occident[48]. Mais il leur arrivait aussi de redescendre sur terre, sous l'apparence des *Ciuateteo,* « les dieux-femmes », qui se manifestaient à la croisée des chemins tous les cinquante-deux jours[49]. La croyance voulait qu'elles aient le pouvoir de frapper de paralysie les enfants qu'elles rencontraient lors de leurs errances nocturnes ; aussi les parents interdisaient-ils à leurs enfants de sortir ces jours-là.

Voici une illustration parfaite de l'amphibologie de la pensée aztèque, qui juxtapose sans opposition le faste et le néfaste. En l'occurence, l'ambivalence du rôle des femmes mortes en couches n'est qu'un cas particulier du statut des divinités féminines qui, dans la mythologie nahua, sont tour à tour déesses de la fécondité et déesses du déclin et de la mort.

Il est facile d'imaginer qu'une femme-déesse, lorsqu'elle est encore sur la terre, puisse fasciner les humains. Aussi la cérémonie de l'enterrement d'une *mociuaquetzqui* ne passait-elle pas inaperçue. Elle était en particulier

48. C'est ainsi que l'un des multiples noms de l'ouest est *Ciuatlampa,* « le côté des femmes ».

49. Soit cinq fois par cycle rituel de deux cent soixante jours.

l'occasion d'une bataille entre sages-femmes et jeunes guerriers. « Toutes les vieilles sages-femmes se réunissaient pour accompagner le corps de la défunte jusqu'au lieu de sépulture. Elles s'armaient de boucliers et de bâtons et poussaient des cris de guerre. Les jeunes gens du *telpochcalli* marchaient à leur rencontre et engageaient un combat pour s'emparer du corps de la morte... Si ces soldats réussissaient à remporter la victoire, ils prenaient le cadavre et désarticulaient aussitôt le médius de la main gauche en la présence des accoucheuses[50]... » Ce doigt était tenu pour un talisman porteur de toutes les vertus divines et guerrières ayant appartenu à la déesse. Les soldats cherchaient aussi à s'emparer des cheveux de la défunte qu'on laissait dénoués pour cette occasion[51].

Cet affrontement rituel avait un caractère officiel : il avait lieu ouvertement au coucher du soleil le jour de l'enterrement. Mais la nuit venue, des ombres rôdaient autour du corps enseveli qui heureusement était gardé par le mari en deuil, aidé de quelques hommes vigoureux : les sorciers malfaisant appelés *temamacpalitotique* cherchaient eux aussi à s'emparer du cadavre, pour lui couper l'avant-bras gauche muni de la main. Car c'est avec cette arme sinistre qu'ils endormaient les occupants des maisons où ils allaient commettre leurs larcins.

Les uns quêtaient donc la puissance solaire et guerrière de la femme-dieu, les autres, son néfaste pouvoir de paralysie.

En réalité, c'est surtout le spectaculaire combat des guerriers et des *ciuatitici,* des « femmes-médecins », qui retient notre attention. Il semble *a priori* que cette escarmouche ne soit pas un simulacre, puisqu'elle a un enjeu réel. Les *telpopochtin* cherchent effectivement à s'emparer du doigt de la morte. Mais comment ne pas voir dans cet aspect *forcé* — dans les cris de provocation des vieilles femmes, leur armement relativement dérisoire, la disproportion notable des forces en présence, bref, dans la mise en scène préalable et sciemment organisée de la rencontre — une volonté démonstrative qui relègue l'objet initial et officiel du combat au rang de prétexte. La compétition, qui d'une certaine façon existe ici, revêt fondamentalement une signification symbolique.

Et l'on est en droit de se demander si cette péripétie ludique de l'enterrement d'une *mociuaquetzqui* ne rentre pas dans la catégorie fort obscure mais quasi universelle des *jeux funéraires.* Ne songe-t-on pas aux

50. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 179-180 (livre VI, chap. 29).

51. Le symbolisme des cheveux est traditionnel chez les Aztèques (*cf.* note, p. 257). La valorisation du doigt pose un problème. Il s'agit d'un doigt de la main gauche, car la gauche est assimilée au midi, au soleil au zénith ; *Uitzilopochtli* est un dieu de la gauche. On a suggéré que le doigt serait celui qui sert à tirer à l'arc. Mais l'arme de *Uitzilopochtli* est le *xiuhcoatl,* « le serpent de feu », le rayon dardé du soleil, et non l'arc des chasseurs.

scènes de luttes qui célèbrent les funérailles de Patrocle[52] ? Rappelons-nous qu'en Etrurie les premiers combats de gladiateurs eurent lieu devant la tombe de guerriers valeureux : à Rome les premiers gladiateurs s'appelèrent *bustuarii* justement parce qu'ils se rencontraient cérémoniellement devant le *bustum,* le tombeau, ou le bûcher sur lequel on brûlait le corps des morts que l'on voulait honorer. Les Aztèques ont eux aussi, à titre extraordinaire, des jeux funèbres, dont les rites de *Xipe Totec* et la lutte pour-le-médius-d'une-femme-morte-en-couches constituent des exemples particulièrement spectaculaires.

Courses

Dans un tout autre ordre d'idées, les Aztèques organisent des courses *(payna).* Evidemment Mexico ne possède point de stade ou de piste édifiés à cet usage. Les courses se disputent dans les rues de la ville ou sur les routes des campagnes environnantes. On ne gagne jamais rien : pas de dotation, pas de laurier, pas de récompense, pas de challenge. Les courses ressemblent un peu à des fulgurations brèves et intensives, des éclatements d'énergie contenue, fugaces et violents comme des spasmes.

Ce genre d'exercice ludique paraît surtout réservé aux prêtres : en contrepoint de l'ascèse et de la perpétuelle volonté de maîtrise qui seyaient à la vie sacerdotale, il est possible que les diverses courses aient été instituées pour prévenir une trop grande rétention nerveuse : elles apparaissaient comme une sorte de « grand défoulement » ponctuant certaines périodes de concentration.

Telle, du moins, se présente l'anarchique course des « satrapes » de Mexico à Citlaltepec, lors du mois *Etzalqualiztli.* Les prêtres avaient l'habitude d'aller chercher, dans ce village, les joncs qui leur servaient pendant l'année à faire des souchets pour les offrandes. Mais cette expédition cursive avait une particularité : en chemin, les prêtres avaient le droit d'assaillir, de frapper et de voler tous ceux qu'ils rencontraient... Ainsi, non seulement les ministres du culte délaissaient en cette occasion le pas rythmé et solennel des processions, mais ils abandonnaient aussi dans la foulée les exigences quotidiennes et les règles élémentaires de toute civilité !

52. *Iliade*, chant XXIII.

Un exemple complexe : la fête d'Ochpaniztli

Et que dire de l'alambiqué cérémonial d'*Ochpaniztli*? Presque toute la fête de ce onzième mois se compose sur une trame ludique. Après le sacrifice de la femme qui incarne la déesse *Toci,* commence le mimodrame. Le ton est donné par un *cali,* un pseudo-combat qui voit s'opposer des Huaxtèques brandissant des attributs ithyphalliques, partisans de la déesse *Toci,* alias *Tlazolteotl,* et des Mexicains armés de balais de chiendent ensanglantés. Ce jeu s'appelait d'ailleurs *zacacali* (*zacatl* = herbe). Il était suivi d'une course des guerriers vers une limite qui symbolisait la frontière ennemie. Là avaient lieu d'autres simulacres de bataille. Après un défilé et un areito, se disputait un simulacre de pillage dont l'enjeu, dérisoire, était constitué par un baquet rempli de craie et de duvet blanc. Puis une nouvelle course-poursuite s'entamait entre les pseudo-pillards et le représentant de *Toci,* qui donnait lieu à une simili-lapidation : la foule jetait des fleurs et des balles de papier sur l'escorte de la déesse. La débâcle était générale, puis prenait fin brusquement, sans autre rituel de clôture[53].

A l'évidence, ces simulacres de compétition s'interprètent dans une perspective « théâtrale » largement ouverte sur le domaine de la mythologie. Analyser phase par phase le déroulement de la fête d'*Ochpaniztli* serait plonger au plus profond du mythe de *Tlazolteotl* ; or cette divinité étrangère fut importée de la zone huaxtèque et vint se superposer à Mexico aux cultes déjà établis des déesses-mères ; d'où les conflits sous-jacents et les réajustements grinçants des deux complexes mythiques, qu'illustrent largement ces jeux agoniques et antagoniques...

Une compétition sans enjeu cesse d'être une compétition. C'est pourtant sous cette forme spécifique que se manifeste la « compétition » engendrée par les structures mentales et sociales des Aztèques ; une représentation mobile où les oppositions échappent au thétisme, une mise en scène cérémonielle où les antinomies se résorbent naturellement.

En réalité l'hétérogénéité est de règle ; toutes les compétitions ne se déroulent pas sur un modèle unique ; il n'est pas possible de les réduire à un même schéma descriptif et fonctionnel.

Ce qui crée surtout cette irréductibilité, c'est l'apparition d'une compétition *vraie* au sein de rites symboliques. Le *xocomani,* par exemple, est récompensé de sa performance par un manteau brun qu'il est seul à

53. Voir la description de cette fête dans le *Florentine Codex,* part III, p. 110-117 (livre II, chap. 30).

pouvoir porter : la réussite s'assortit pour lui d'une élévation de grade dans la hiérarchie de l'estime et du prestige.

Peut-être faut-il voir là le signe d'une évolution. Car il ne fait aucun doute qu'au début du 16e siècle, sous la pression des nobles en particulier, les mœurs se modifiaient sensiblement et glissaient vers le ludisme.

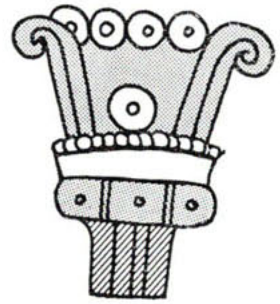
A Texcoco « le conseil de la musique et des sciences » organisait des concours de poésie dotés de prix importants[54]. Une telle institution eût été inconcevable à Mexico à l'époque de *Tlacaelel.* Le penseur de la destinée aztèque avait justement œuvré pour instaurer un ordre du mérite où les valeurs individuelles étaient d'abord communautaires. En élaborant sa métaphysique de la Totalité, il avait complètement redistribué les cartes de l'ordre du monde : dans le flux de la continuité absolue, toutes les oppositions devenaient correspondances et la symétrie se transmuait en homothétie. Et la compétition s'était pliée aux nouvelles règles du jeu.

Mais un siècle plus tard, les désirs jusqu'alors réfugiés dans la pensée de l'au-delà semblent à nouveau manifester leur fureur : les Espagnols débarquant au Mexique y rencontreront le démon du jeu.

54. *Cf.* Ixtlilxochitl, *op. cit.*, vol. I, p. 326.

CHAPITRE IV

L'alea hors-jeu



I. L'ÉRADICATION DU HASARD

Tout ce qui arrive a été prévu par le destin : chez les Aztèques, le hasard n'existe pas. La totalité des occurences vitales se trouve concentrée virtuellement dans le *tonalli* qui a affecté l'enfant le jour de sa naissance. De l'extérieur, rien n'en peut briser la détermination innée : conceptuellement, idéologiquement, mythologiquement, les *Mexica* n'ont aucun équivalent de ce que nous appelons le hasard, c'est-à-dire l'imprévisible, la rupture, l'inexplicable rhegma, l'accident, l'irruption de l'irrationnel dans le cours du temps.

1. La prédestination naturelle

La tribu elle-même a un destin. Du plus profond de son histoire, la petite cohorte guerrière marche à sa rencontre. Les Aztèques se sont toujours considérés comme des appelés et des élus des dieux : pendant la migration, ils mettent tout leur soin à se différencier des autres groupes de barbares errants dans les plaines du Nord ; ils se nomment eux-mêmes *Teochichimeca*, « les Chichimèques divins ». Ils sont les fils du soleil ; ils le savent ; ils savent qu'ils sont promis à une aventure grandiose et cette fantastique auto-persuasion accomplira la réalisation du destin.

La prédestination œuvre, aussi et surtout, au niveau individuel : les sorts des particuliers — nous l'avons vu — sont « comptés » par les

tonalpouhque. Mission bien délicate que d'analyser les multiples interférences qui entrent en lice pour colorer le signe d'un jour ! Le devin procédait donc à la lecture du *tonalamatl,* du « livre des destins » où était ordonnée la série des déterminismes ; après quoi il imposait le nom à l'enfant. Désormais l'homme n'avait guère de chance d'échapper à l'engrenage de son *tonal.* Et de plus, chaque fois qu'il avait à prendre une décision, à accomplir telle ou telle mission, il lui fallait consulter les devins afin d'agir un jour favorable à son signe.

Tel est le cadre général de la prédestination qui pesait sur toute la société, y compris sur les dieux : même *Quetzalcoatl,* né un jour *ce-acatl,* était tributaire de son signe ; il devait éternellement apparaître à l'orient sous le visage de l'Etoile du matin[1] !

2. Les jeux truqués

Il s'agit là, si l'on peut dire, d'une prédestination naturelle. Le processus normal du déroulement de la vie chez les Aztèques exclut le hasard... Mais ce qui est plus extraordinaire, c'est que les Nahua surenchérissent et contribuent artificiellement à son élimination. Là où il aurait pu s'immiscer, ils colmatent préventivement la brèche. Dans les jeux, domaine privilégié de l'*alea,* ils cherchent systématiquement à évacuer tout ce qui pourrait redonner une apparence au hasard, tout ce qui pourrait favoriser

1. Contrairement à ce qui se passe dans la mythologie gréco-latine et dans la tradition judéo-chrétienne, les dieux ne dictent pas le destin. A cet égard, la mythologie aztèque se rapproche de celle des Scandinaves. Asgard, la cité des dieux nordiques, est promise à la destruction. Lorsque, selon les mots de l'ancienne Edda, « le soleil deviendra noir et que la terre sombrera dans la mer, quand les étoiles tomberont du ciel, et que le feu montera jusqu'au firmament », les dieux eux-mêmes succomberont. Odin le sait bien, qui connaît les runes et qui suit la marche de l'univers en envoyant chaque jour Hugin et Munin, Pensée et Mémoire, ses deux corbeaux-messagers, à travers le monde. Le rôle des dieux, par un combat permanent et épuisant contre les Géants, symboles du monde chaotique, est justement de différer l'instant du cataclysme final.

Les dieux aztèques remplissent sensiblement la même mission, mais avec l'aide beaucoup plus intime des hommes. Le monde ne peut échapper à l'entropie naturelle et les dieux font partie de la réalité physique... Au-dessus d'eux cependant règne une force innommée : le destin. C'est lui qui précipite le cours des choses, qui situe les êtres dans leur réalité, qui explique les ressorts de la vie. C'est l'avant de l'incipit, l'éternité préexistentielle, l'esprit du mouvement du monde, le réceptable de toutes les virtualités, l'âme du cosmos. Le destin aztèque rejoint ainsi le Yahvé hébreux, que l'on ressent, que l'on sait exister, mais que l'on n'ose pas nommer. En tant que principe suprême, il correspond à ce que notre tradition appelle Dieu.

sa brutale surrection. Car laisser libre jeu à l'*alea,* c'est non seulement consacrer sa présence mais lui reconnaître aussi un rôle d'instance dominante. Le risque est considérable dans une société bâtie sur l'armature de la prédestination. Si le sort se manifeste librement dans le jeu, jouons et nous serons libérés. Nous serons nos maîtres. Nous aurons tué le destin...

Aussi la société aztèque, lorsqu'elle montre un jeu, n'offre le spectacle que d'un jeu *truqué,* un jeu vidé de tout aléa.

Le pseudo-combat de gladiateurs en témoigne. L'affrontement se dispute sous le signe de l'inégalité des chances, du déséquilibre le plus notoire. D'un côté un condamné, attaché à sa pierre, jouant avec son arme de bois et de plumes ; de l'autre des guerriers, libres de leurs mouvements, maniant de véritables masses d'armes aux tranchants d'obsidienne. L'issue du combat ne fait pas de doute un seul instant : aucune solution de fuite ni de victoire n'est offerte à la victime à qui l'on demande effectivement de jouer son rôle de victime ; le sacrifice est déjà commencé : seule la mort peut en être l'issue. Il ne faut absolument pas qu'un renversement de situation puisse intervenir : le cours des choses veut que le meurtre rituel s'accomplisse inexorablement. Aussi quelques précautions sont-elles prises pour parer toute éventualité de surprise, pour prévenir toute rupture de l'ordre sacro-saint établi par les dirigeants, à l'unisson de l'ordre cosmique. Les dés sont pipés, les cartes inégalement réparties.

Mais, phénomène extraordinaire, le trucage du jeu ne le détruit pas comme tel. Le combat se déroule malgré son côté dérisoire. Ou plutôt : le combat peut se dérouler justement à cause de son côté dérisoire. Car les Aztèques ne se seraient jamais exposés à remettre dans les mains du sort, ou du libre jeu, le soin de trancher le débat. Certes, le hasard n' « existe » pas, mais les anciens Mexicains s'appliquent aussi à l'empêcher d'exister. On lui dénie le droit de se manifester, de surgir dans la marche programmée du monde et de la cité.

L'aspect *aléatoire* du jeu fait peur par son côté subversif. Le propre du jeu est en effet de renverser la norme, de redistribuer les chances. Perspective inconcevable dans le cadre de la mentalité aztèque, qui élabore un substitut. Si la structure et l'apparence restent ludiques, le jeu est faussé à la base. Le résultat est acquis d'avance mais on fait « comme si »... Les Aztèques avaient fort bien compris qu'on ne peut impunément tuer le jeu ; ils l'avaient habilement désamorcé pour le rendre inoffensif.

3. Les simulacres de jeux

Il est dans la nature du jeu d'être un simulacre, une version doublée de la réalité. Mais chez les Aztèques, les bornes de la déréalisation sont

encore repoussées : les jeux sont des parodies d'eux-mêmes, des pseudo-jeux, des simulacres au deuxième degré.

Cette catégorie, assez exceptionnelle dans le monde du ludisme, a un nom : *cali*[2]. Les différents genres de l'espèce, nous les avons déjà rencontrés au cours de notre étude : *zonecali,* « le pseudo-combat des femmes », *zacacali,* « le *cali* de l'herbe », *chonchayocali,* « le *cali* du matassin »...

Le simulacre d'un combat constitue en soi l'essence d'un grand nombre de jeux universels : la forme ludique représente fréquemment l'opposition de grands principes mythologiques, ou exprime en les canalisant certains antithétismes sociaux...

Plus originale est la pratique aztèque des jeux truqués ou des jeux sans objet. L'absence d'incertitude du résultat vide le jeu de sa teneur tout en structurant sa facticité : l'élimination de l'*alea* crée un jeu dans le jeu. Le jeu se dédouble, en se moquant de lui-même. Dans les *cali,* l'enjeu se dissout dans les perpétuelles volte-face, les rebonds orchestrés, l'exacte symétrie des allées et des venues. L'offensive se partage rituellement *à tour de rôle.* Aucune occurrence ludique ne doit pouvoir modifier les oukases du destin.

Les Aztèques, dans le droit fil de l'environnement mystique qui façonne leurs comportements, sont parvenus à neutraliser le jeu, à court-circuiter ses effets directs. Aux forces d'impromptu, ils ont substitué un simulacre de jeu muré derrière le rempart d'un double décalage par rapport à la réalité[3].

Et ce qui est assez extraordinaire, c'est qu'ils ont, en même temps, promu l'avènement d'une conscience spécifique du faux-jeu. Les spectateurs perçoivent parfaitement le côté dérisoire de ces jeux désamorcés. Mais tout le monde fait semblant de croire que le faux-semblant est vrai. La conscience de la distanciation ne détruit en aucune façon l'être formel du jeu, mais contribue en revanche à tuer dans l'œuf toute velléité d'épiphanie du hasard.

L'empereur Commode, qui avait transformé son palais en arène, se flattait d'être le plus grand gladiateur que Rome ait jamais connu. Il s'enorgueillissait d'avoir affronté victorieusement près de douze mille hommes. C'était vrai. Mais ses adversaires combattaient avec une épée de bois. Il devait en être ainsi puisque Commode se prenait pour Hercule :

2. Le *cali* n'est pas un cas isolé dans l'histoire des jeux. Certaines civilisations très ritualistes ont des catégories ludiques de ce genre : la fantasia marocaine par exemple prend place dans ce contexte.

3. Une copie ludique de la réalité appartient encore à la réalité. Pour supprimer tout impact au jeu, les Aztèques devaient donc procéder à une seconde distanciation.

un dieu ne peut perdre... Le processus est un peu le même chez les Aztèques : le jeu ne doit offrir aucune surprise puisque le hasard n'existe pas. Les condamnés brandissent donc des armes de papier, car la logique réclame qu'un captif promis au sacrifice porte les stigmates de la mort.

4. Le jeu-rite et l'apparat

A la limite, le jeu privé de tout ressort aléatoire cesse d'être un jeu. Ou mieux, cesse de n'être qu'un jeu. Evidemment, le phénomène est difficilement admissible dans le cadre de nos concepts occidentaux. Pourtant je crois qu'il faut accepter qu'un jeu puisse être aussi un simple rite social : tout en gardant ludique son extériorité spectaculaire, le jeu aztèque ressemble à s'y méprendre à une cérémonie officielle protocolairement codifiée.

Ici encore, la civilisation se révèle dans le jeu. A Mexico, le ludique se fond dans le festif et la fête est presque quotidienne. Presque tous les soirs, souvent jusqu'à minuit, résonnent les sourds tintements des hochets, la voix grave des timbales, l'éclat des hymnes repris en chœur par la foule, le trépignement des rythmes des danses propitiatoires. Mais il ne s'agit là que de dévotion préparatoire aux cérémonies des grands jours. En principe, chaque mois a sa fête éponyme : elle revêt naturellement les plus grands fastes et peut durer plusieurs jours. En pratique, d'autres fêtes non moins importantes viennent prendre place à l'intérieur des vingt jours de chaque mois. Les Aztèques sont donc régulièrement et fréquemment sollicités par le rythme festif de leur société. Dans la fête se fondent les chants, les danses, les sacrifices, les offrandes, les processions... et les jeux. L'apparat est de mise. Les dirigeants ne négligent aucun détail pour rehausser le grandiose et l'impressionnant. Et je jeu s'accorde naturellement à cette atmosphère : dans ce carrousel rutilant, il cède tout au somptueux, à l'allègre, au brillant, au spectaculaire.

La civilisation aztèque est une civilisation de la pompe. Et dans son superbe écrin festif, le jeu truqué, tronqué, faussé, édulcoré n'est souvent plus qu'une simple ponctuation du temps social.

II. L'INTERROGATOIRE DU DESTIN

Un monde sans hasard, où tout est prédestiné, est loin d'être un havre de paix et de tranquillité résignée. Car le prévu n'est pas toujours connu. Et rien n'est plus éprouvant que d'ignorer la nature du destin que l'on sait planer sur sa tête. Rien de plus terrorisant que d'être le jouet d'une machi-

nerie qui ne livre aucun de ses secrets. Pour les Aztèques, la vie flotte donc dans la plus grande incertitude et la prédestination, loin de rassurer les hommes, les jette en pâture à l'angoisse...

1. L'ATTENTION AUX SIGNES

L'anxiété qui agite la société nahua rend obsessionnelle l'attention aux signes. Les Espagnols n'eurent aucun mal à jouer les grands pourfendeurs de superstitions. Car, à Mexico, la réalité quotidienne se peuple sans cesse de menus présages ou d'inquiétants augures. C'est la nuit, bien sûr, que rôdent les fantômes, les silhouettes impalpables et furtives qu'il est néfaste et terrifiant de rencontrer en chemin. Le repos nocturne des Mexicains se trouble souvent de songes et de rêves prémonitoires qui cristallisent les interrogations peureuses que les consciences n'osent formuler.

Mais la société aztèque est surtout une *société à présages* ; comme partout, l'inhabituel surgit à l'improviste, comme par accident... Mais par définition, le hasard n'existe pas : tout concours de circonstances un peu exceptionnel peut donc s'interpréter comme un signe du destin. Et les Mexicains ne manquent pas de questionner ces opaques manifestations du sort, qu'ils nomment *tetzauitl.*

Le hibou *(tecolotl)* ou la chouette *(chiquatli)* hululent-ils près de chez eux, ils prennent cet augure pour l'annonce d'une maladie ou d'une mort prochaine. Un lapin entre-t-il dans leur maison, ils s'attendent à être volés. Aperçoivent-ils une belette *(cozamatl)* traversant le chemin devant eux, ils renoncent à leurs projets de voyage et en retirent la conviction qu'un malheur va s'abattre sur eux... Les Aztèques tirent ainsi des présages des oiseaux, des souris, des grenouilles, des fourmis ou des insectes comme le *pinauiztli,* ce cafard qui évoque les *tzitzimime,* monstres mythiques qui jailliront du centre de la terre à l'aube du cataclysme final pour dévorer tous les vivants.

Le présage terrifie ; car le signe annonciateur porte en lui le néfaste. Et l'homme qui en a eu la révélation, après s'être remis de sa stupeur, court chez le *tonalpouhqui,* qui sait lire le destin à travers les signes. « Ce devin le consolait et cherchait à le réconforter en lui disant : ' Mon pauvre fils, puisque tu es venu chercher l'explication du présage dont tu as été témoin... sache bien que c'est l'adversité et la peine que tu dois en augurer... Attends avec courage ce qui doit t'arriver, parce que cela est ainsi écrit dans les livres dont nous faisons usage pour expliquer ces choses à ceux qu'elles concernent... C'est le signe dans lequel tu es né qui engendre ce qui arrive. Tu éprouves maintenant la méchanceté de l'heure qui t'a vu naître. Prends courage. Ne sois pas triste et prépare-toi à souf-

frir' [4]... » Le prêtre conseillait, à titre d'antidote, la pénitence et quelques offrandes au dieu du feu.

Il est assez extraordinaire d'analyser le comportement des Aztèques face au *tetzauitl* : presque tous les présages sont mauvais ; les indigènes, culturellement, en connaissent parfaitement la teneur néfaste ; pourtant ils ne manquent jamais de recourir au *tonalpouhqui* ; et ce dernier entérine : « Oui, ce présage est bien mauvais pour vous... » Comment expliquer cette attitude ?

Elle a tout d'abord une raison « idéologique ». Le destin est inconnaissable. Seuls certains prêtres sont habilités à en percer le mystère. Encore ne peuvent-ils capter les sorts qu'à travers la grille du *tonalamatl* et de la tradition des anciens qu'ils invoquent sans cesse. La mise en contact de l'homme et de son destin ne peut être que médiate : le seul truchement autorisé est la caste sacrée des devins. Le recours au *tonalpouhqui* s'explique aussi psychologiquement. Dans l'atmosphère lourde et pesante de l'ancien Mexique, le pessimisme naît de l'éternelle incertitude. En revanche, la connaissance rassure. Fixer un destin réconforte. Pour les Aztèques, mieux vaut savoir que le malheur est proche, qu'être condamné à vivre dans l'attente impromptue d'une adversité qui n'en finit pas d'arriver.

Je crois qu'il y a là une clef permettant de situer sociologiquement les *tonalpouhque.* Jamais les Mexicains ne les ont considérés comme des oppresseurs, proférant l'arbitraire et l'iniquité. La prédestination contribue au contraire à humaniser le système. Le seul oppresseur reconnu comme tel, c'est l'inconnu du destin. Le prêtre qui distribue les signes, qui transmet en clair les messages de l'au-delà apporte finalement un certain soulagement. Il aide à vivre, même lorsque ses révélations sont pénibles. Quand apparaît un présage, le *tonalpouhqui* est là essentiellement pour consoler et réconforter l'homme apeuré par le *tetzauitl.* C'est à eux — ne l'oublions pas — que s'adressait la confession auriculaire qui ne manqua pas d'étonner les Espagnols [5]... Les ministres du destin faisaient ainsi doublement office de confesseurs !

L'incertitude torturait davantage encore les responsables de l'empire. Car la société a son destin tracé et ceux qui en ont la charge ont le devoir sacré de respecter l'essence de sa mission divine. Mais quelle en est précisément l'exacte teneur ?

Les Aztèques se trouvent un peu dans la situation des Hébreux après la sortie d'Egypte. Ils savent qu'une terre existe qui leur est promise ; mais ils n'en connaissent pas le chemin. Et Moïse, qui se laisse guider au jour le

4. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 15-16 (livre V, chap. 1).
5. *Florentine Codex,* part II, p. 8-9 (livre I, chap. 12).

jour par les signes de Yahvé, est souvent contraint d'obéir sans comprendre aux « ordres » divins qu'il reçoit dans l'extase.

Motecuzoma II perçoit ainsi son rôle de guide suprême, ce qui explique qu'il se montre si particulièrement attentif aux signes. Il faut, lorsqu'on a un destin, être perpétuellement à son écoute. Comme les mages chaldéens qui du haut de leur ziggourat guettent l'apparition de l'étoile qui va annoncer la venue du Messie...

La fin de l'empire aztèque avait été curieusement pressentie à travers les prodiges qui apparurent au cours des dix dernières années du règne de *Motecuzoma*[6].

Le temple de *Xiuhtecutli* est frappé d'un éclair alors qu'aucun orage ne gronde, celui de *Uitzilopochtli* s'embrase subitement en pleine nuit. Une femme pleure quand vient l'obscurité, elle crie « Mes enfants, je vais vous abandonner », et l'on reconnaît la voix d'outre-tombe de la déesse-démon *Ciuacoatl.* En plein jour, une comète trifide se lève à l'occident et tombe en direction de l'est. L'eau de la lagune se met tout à coup à bouillir et l'onde de choc issue du mouvement des vagues vient frapper les maisons alentour. Une poutre de la *cuicacali,* « la maison de chant » de Tenochtitlan se prend à entonner d'une voix humaine : « *Ueiah noquez-tepule uel xomitotia atlan tiuetzoze* » ; « Malédiction ! Mauvaise hanche, danse bien ! Bientôt tu seras sous les eaux »...

Tous ces signes sont rapportés à *Motecuzoma* qui, songeur, scrute le destin. La fréquence de son apparition, sous l'extériorité de l'exceptionnel, le convainc que d'inquiétants événements se trament dans l'ombre. Déjà sous *Auitzotl* une éclipse de soleil en plein midi avait plongé la population dans la frayeur. Aujourd'hui une langue de feu prend naissance à l'horizon de la nuit pour s'évanouir au firmament : tous les soirs, pendant un an, les Indiens terrorisés observent cette flamme diaprée qui illumine les ténèbres[7]. Et puis une femme du nom de *Papan,* la propre sœur de l'empereur si l'on en croit Torquemada, ressuscite pour annoncer à *Motecuzoma* l'arrivée d'envahisseurs qui mettront fin à son règne.

D'ailleurs, le *tlatoani* va lui-même voir de ses propres yeux son angoisse confirmée : des chasseurs ont capturé dans la lagune une sorte de grue étrange ; sur sa tête se trouve un miroir, de forme circulaire et comme percé d'un trou en son milieu[8] ; ils l'apportent à l'empereur qui se penche sur

6. Tous ces prodiges sont figurés dans le *Códice Florentino,* lam. XLVI, n° 10-11, lam. XLVII, n° 56-61, lam. CXXXIX, n° 4-7, lam. CXL, n° 8-10.

7. Ce phénomène météorologique étonnant, que certains interprètent comme la lumière zodiacale, est figuré par exemple dans le *Codex Telleriano-Remensis* (année 4-*calli*), pl. 25 et dans le *Codex Vaticanus A,* pl. 129, 130, 136.

8. Ce miroir *(tezcatl)* aux propriétés réflexives est aussi un *tlachialoni,* la lorgnette magique qui permet aux dieux de voir la totalité des actions humaines.

le miroir et y aperçoit le ciel et les étoiles. Emerveillé du prodige, *Motecuzoma* regarde à nouveau : une foule de guerriers en grand apparat s'approche en chevauchant des « daims »... Vite, il envoie chercher les *tlaciuhque* et les *tlamatinime,* les astrologues et les savants, pour faire identifier le sens de sa vision. Mais tout s'efface en leur présence et les sages se murent dans le silence[9].

Et l'empereur est livré encore une fois aux affres du pressentiment non explicite : il devine bien que quelque chose couve sous les cendres du destin, mais il ne sait pas quoi...

Au loin, près des côtes du Tabasco, se profilent au fond de l'océan les grand-voiles des frégates espagnoles.

2. L'INTERROGATION DIRECTE

Les Aztèques parfois n'en pouvaient plus. Le destin s'était manifesté sous forme de *tetzauitl.* L'imagination avait fait son chemin. Les *tonalpouhque* les avaient laissés dans un semi-désarroi... Ils décidaient alors de provoquer le destin et de le soumettre directement à la question, en prenant l'initiative des opérations.

— Les anciens Mexicains, comme les Romains, ont recours à des procédés auguraux : le chant et le vol des oiseaux se font souvent la voix et les ailes du destin. Mais l'augure est parfois suscité un peu « expérimentalement ». Les marchands par exemple, avant d'offrir un banquet, demandent à un prêtre de décapiter une caille : « Devant le tambour posé sur le sol... le prêtre décapitait une caille *(zolli)* qu'il jetait à terre. Il observait soigneusement quelle direction elle prenait en se débattant sur le sol. Si elle allait vers le *mictlampa,* ' du côté de la mort ', à la droite de la terre [c'est-à-dire vers le nord], le maître de maison était terrifié ; il tenait l'augure pour néfaste et disait : ' Je vais tomber malade ; je suis condamné. ' Si la caille en se débattant partait vers l'occident ou vers l'orient, ou encore si elle se dirigeait vers la gauche de la terre [le sud], alors il se réjouissait et disait : ' Notre protecteur n'est pas en colère ; il n'est pas fâché contre moi. '[10] » Puis le prêtre prenait l'encensoir et offrait le copal aux quatre points cardinaux... Le sacrifice de la caille, incontestablement l'oiseau préféré des dieux, sert ici de prétexte à une divination fondée sur la coloration tonalique des orients.

9. Sur les prodiges et augures annonçant l'arrivée des Espagnols, on se référera à Ixtlilxochitl, *op. cit.,* t. II, p. 313 ; *Florentine Codex,* part IX, p. 3 (livre VIII, chap. 1) et partie XII, p. 1-3 (livre XII, chap. 1).

10. Sahagún, *op. cit.,* t. III, p. 39 (livre IX, chap. 8).

— L'interrogation du destin peut aussi prendre une forme *haruspicielle.* L'haruspicine ne constitue pas, semble-t-il, une science exclusivement réservée à une caste sacerdotale. Les Aztèques savaient eux-mêmes interpréter les entrailles des oiseaux sacrifiés [11].

Les chasseurs de la lagune s'attaquaient tout particulièrement à des fins divinatoires à l'*atotolin* [12] qui passait pour être « le cœur des eaux », *yollo in atl.* La poursuite de l'oiseau était une entreprise périlleuse. On disait qu'après quatre jours et quatre nuits, si les hommes n'avaient pas réussi à le capturer, le pélican poussait des cris pour soulever le vent et les vagues : tous les oiseaux s'enfuyaient, les poissons sautaient partout à la surface de l'eau, les bras des hommes se paralysaient et, submergés par les flots, les infortunés chasseurs mouraient noyés. En revanche, s'ils réussissaient à prendre l'oiseau, ils le saisissaient par le bec pour l'empêcher de vomir ses entrailles et lui ouvraient le ventre avec un dard à trois pointes. Ils analysaient surtout le contenu de la poche inférieure du bec du pélican et en déduisaient des présages, heureux ou malheureux, sur la fortune qui les attendait à la chasse ou à la pêche [13].

— Les Aztèques ont encore la possibilité de recourir à des *sorciers,* spécialisés dans la divination. En l'occurrence, ce sont surtout des femmes qui professent. Il y a plusieurs écoles, plusieurs techniques différentes de captation du sort.

La première consiste à jeter sur le sol un faisceau de cordelettes en tout point comparable aux *quipu* péruviens. On sait que chez les Inca ce système de cordelettes, utilisé à l'origine pour la comptabilité, avait fini par devenir un véritable « langage ». Peut-être est-ce la forme péruvienne qui a voyagé et qui, parvenue au Mexique, se mit à remplir une fonction « magique » parce que coupée de son contexte initial. Le nom des spécialistes de cet art divinatoire peut rappeler l'ancienne vocation numératoire des cordes péruviennes : les *mecatlapouhque* sont ceux qui, littéralement, « comptent les cordes ». Mais peut-être faut-il aussi se souvenir que les prêtres qui lisent le *tonalamatl* « comptent les destins ». D'une façon générale, les devins sont désignés par *tlapouhque,* « ceux qui comptent (quelque chose) [14] ».

Certaines femmes préfèrent s'en remettre aux reflets qui apparaissent à

11. Les sacrifices d'animaux sont rares au Mexique. Celui du chien domestique semble n'être en relation qu'avec les pratiques funéraires. Les Aztèques sacrifient plus volontiers des oiseaux.

12. Littéralement : dindon d'eau. C'est en réalité un pélican. Friedmann (*cf.* bibliographie) l'identifie comme *Pelicanus erythrorhynchus Gmelin.*

13. *Cf.* Sahagún, *op. cit.*, t. III, p. 242 (livre XI, chap. 2, § 3).

14. On les appelle aussi *tlamatinime,* « ceux qui savent ».

la surface de l'eau contenue dans une coupe cérémonielle. Nous retrouvons dans l'art de ces *atlan teittani* la fascination pour le miroir, pour le *tezcatl* qui dédouble la réalité et communique ainsi avec l'au-delà des apparences ; mais cette interrogation des reflets s'exécute en scrutant *l'eau,* qui est le principe de toute virtualité, le réservoir, réel et symbolique, de l'ensemble des potentialités latentes à la surface de la terre...

D'autres encore procèdent par jet de graines[15]. Les femmes expertes à ce « jeu » — puisque tel est le mot que Sahagún croit bon d'utiliser dans sa traduction espagnole — serrent dans leurs mains des grains de maïs ou des haricots, et après s'être concentrées, les lâchent sur une natte de fibre *(petlatl)*. Puis, elles apprécient le sort en fonction de la disposition des graines sur la natte... Le destin est ici appréhendé par le truchement de son effet terminal. Il est avant tout dynamique et, à ce titre, préside à la dispersion des graines. La chute retrouve ici toute sa valeur symbolique ; elle est naissance par excellence ; nous savons que les destins se fixent précisément le jour de la « descente » de « l'âme » du nouveau-né. En l'occurrence, l'acte de divination est un acte de mimétisme, qui tend à réactualiser la naissance pour voir surgir à nouveau le sort qui détermina jadis la fixation du *tonalli.* La disposition des graines sur le *petlatl* figure ainsi l'image figée, mais retrouvée, du destin original[16].

Théoriquement, le recours à ces procédés de divination n'était licite et officiel qu'en cas de maladie. Ils rentraient dans le cadre du diagnostic médical et ceux qui les pratiquaient, sous quelque forme que ce soit, étaient considérés comme des *titici,* des « médecins-guérisseurs[17] ». Pourtant, il ne fait guère de doute que ces « sorciers » donnaient des consultations clandestines et qu'ils se servaient de leurs connaissances pour « dire l'aventure » à ceux qui le leur demandaient. En vérité, ils ne devaient

15. Ce sont les *tlaolchaiauhque* ; ce qui peut se traduire assez fidèlement par « jeteurs de sorts », si l'on considère que les tablettes de la Grèce antique sont ici remplacées par des graines.

Chayaua évoque le lancement des graines, plus précisément le geste des semailles. *Tlaolli* désigne surtout le maïs égrené, mais c'est aussi un terme plus général qui désigne la graine ; le mot contient la racine *olli* qui sous-entend l'idée de rondeur, de sphéricité. *Tlaoliniztli* désigne l'action de remuer, d'agiter, de rouler. Les *tlaolchaiauhque* sont donc les devins qui prédisent l'avenir en jetant les graines, en les faisant rouler (voir photo 30).

16. Une variante de cette technique consiste à associer la divination par l'eau et la divinition jaculatoire. Les graines sont alors jetées dans une large coupelle remplie d'eau et le devin tient compte de la présentation à la surface et de la descente au fond du récipient. Ces dernières pratiques divinatoires sont encore en usage aujourd'hui au Mexique.

17. *Cf.* Motolinia, *Memoriales,* Mexico, L. Garcia Pimentel, 1903, p. 126 ; Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 47-48 (livre I, chap. 8).

pas manquer de clientèle tant la fascination pour le prévu inconnu était forte chez les Aztèques.

— Au rang des médiations qui permettent l'interprétation du destin, figure l'absorption de substances psychotropes.

Dans un premier cas, le délire onirique provoqué par l'ingurgitation de la drogue permet au médecin de formuler un diagnostic. Parfois le patient aussi partage l'extase de son guérisseur. Généralement les hallucinations révèlent la raison magique de la maladie : envoûtement, sort jeté par un sorcier malfaisant, perte du *tonalli,* mort du *nahualli,* introduction d'un corps étranger dans l'organisme du malade, etc. [18]. La nature des plantes utilisées comme agents hallucinogènes est variable ; il semble que la vaste gamme des drogues mexicaines ait été pleinement sollicitée : parfois c'est le *peyotl* qui provoque l'ivresse, d'autres fois, le *patol,* le haricot rouge, ou l'*ololiuhqui,* le dangereux liseron au L.S.D. ; le tabac *(yetl)* intervient aussi fréquemment.

Mais il n'y a pas que les *titici* qui absorbent des stupéfiants pour sonder le mystère de la causalité. L'extase cataleptique est, surtout à Mexico, un privilège des penseurs de la destinée aztèque. Une sorte d'angoisse collective affecte la société mexicaine à la poursuite de sa vocation. En effet, phénomène étonnant pour une tribu prédestinée, les *Mexica* n'ont pas de *prophètes.* Les dieux, semble-t-il, ne désignent pas naturellement les hommes chargés d'orienter les comportements de la communauté. Aussi les prêtres — ou les dirigeants — sont-ils contraints de solliciter la communication avec le destin parcimonieux de ses épiphanies : le *peyotl* et le *patol* ont toujours été sacrés pour les Aztèques-Teochichimèques, car ils procurent les *oracles* nécessaires à l'accomplissement de leur mission divine. Ce sont les images captées lors des visions hallucinatoires qui indiquent aux Mexicains la voie grandiose du triomphe. En réalité, la drogue ne cesse d'être une médiation médicale. Le shaman est d'abord guérisseur. Les dirigeants aztèques en perçant le secret du destin et en détectant la présence menaçante de germes pathogènes pouvaient prévenir les maladies sociales et sauvegarder magiquement l'intégrité de l'organisme impérial et cosmique.

3. Le patolli

Le *patol* se trouve doublement lié à la divination. Par deux fois, il se fait l'instrument médiat du destin. D'abord, en tant que haricot, il est

18. En ce qui concerne les pratiques magico-thérapeutiques et la sorcellerie, on se reportera principalement aux chroniques de Hernando Ruiz de Alarcón et de Jacinto de La Serna (*cf.* bibliographie).

manipulé par les jeteuses de graines. Il est délicat d'affirmer qu'il est toujours et exclusivement utilisé. Nous manquons de preuves pour assurer que jamais on ne lui substitue un autre représentant du genre *etl* (« haricot » en général). Toutefois, j'inclinerais volontiers à penser qu'il a dû en être ainsi. Il semble que la divination ne se soit pas faite avec n'importe quel haricot. Dans le *Popol-Vuh, Tzacol* et *Bitol,* le Créateur et le Démiurge, font appel au vieux devin *Ixpiyacoc* et à sa femme, la vieille *Ixmucane*[19], pour créer l'humanité. Les devins jettent alors les sorts en lançant des grains de maïs et de *tzite,* créant ainsi l'humanité de bois. Il convient de remarquer que le *tzite* désigne de façon spécifique le haricot *rouge*[20]. D'autre part, en tant qu'hallucinogène *(Sophora secundiflora),* il inspire les shamans et les prêtres qui peuvent ainsi, dans leur transe, « dialoguer » avec le destin.

Est-ce donc un hasard que le *patolli* soit un « juego de fortuna », ainsi qu'il apparut aux Espagnols ? Nous sommes au cœur du problème. Comme par extraordinaire, les seuls jeux où semble intervenir l'*alea,* sans être des jeux de dés proprement dit, sont des jeux de haricots : les joueurs lancent leurs haricots sur un *petlatl,* peint ou enduit de caoutchouc, divisé en cases par le tracé de lignes complexes. Et si l'on en croit les sources de Rémi Siméon[21], c'est d'après la position des haricots par rapport aux lignes que l'on gagnait ou perdait des cailloux servant de jetons. Tout se passe formellement comme dans la divination par jet de graines. Et de surcroît, ces haricots ne sont pas de n'importe quelle espèce : ce sont des « frijoles grandes », des *patolli,* des haricots rouges, des graines hallucinogènes semblables à celles qu'utilisent les prêtres pour élargir le champ de leurs perceptions et percer les mystères du devenir.

Le *patolli* ne pouvait donc être autre chose qu'un jeu avec le destin : il est un doublet ludique de la divination sacerdotale. Quelle ressemblance entre un *tlaolchaiauhqui* et un joueur de *patolli* s'exerçant sur une simple natte ! Où est l'entreprise de divination personnelle, où est le véritable jeu avec le « hasard » ? La limite est difficile à tracer : les gestes sont identiques. Il suffit pour s'en convaincre de rapprocher l'attitude du « jugador de patol » du *Codex Mendoza*[22] de la scène de divination du *Codex Magliabecchi*[23]...

19. Ces deux dieux semblent correspondre au vieux couple aztèque, *Cipactonal* et *Oxomoco* (*cf. supra,* p. 74).

20. *Cf. Popol-Vuh,* trad. A. Recinos, Mexico, Fondo de cultura economica, Coleccion popular, 1960, p. 29 *sq.* (partie I, chap. 12).

21. R. Siméon, *op. cit.*, art. « Patolli », p. 335.

22. *Codex Mendoza,* fol. 70 (reproduit photo 11).

23. *Codex Magliabecchi,* fol. 78 (reproduit photo 30).

Le *Codex Vindobonensis*[24] montre à plusieurs reprises, dans le contexte d'une page « ludique », en particulier en association avec un *quauhpatolli,* un glyphe que j'interpréterais volontiers comme une simple natte à jeu.

Jouer au *patolli,* c'est essentiellement jouer avec des haricots. Quant aux supports, ils peuvent être de plusieurs sortes : un vulgaire *petlatl,* ou bien une natte décorée de la croix de Saint-André ou encore du motif dit « de l'aigle ». Seulement, fait surprenant, ce jeu se juxtapose chronologiquement à la véritable divination. La natte et les haricots servent à la fois à établir les diagnostics magico-médicaux et à jouer... avec la fortune. Peut-être même les cases du jeu de *patolli* ont-elles servi directement à la divination ?

Nous retrouvons en réalité un phénomène qui s'était déjà manifesté à propos du *tlachtli* ; il apparaissait alors qu'un jeu sécularisé prenait place aux côtés d'un jeu sacré. Il en est un peu de même avec le *patolli* : le jeu se présente comme une copie profane de la divination mystique et sacrée. Et n'y a-t-il pas là une explication à la réprobation officielle du *patolli ?* C'est parce qu'il est une *profanation* de l'interrogation rituelle du destin, qu'il encourt les foudres des prêtres et des dirigeants. Les techniques permettant de retrouver les clefs d'une certaine causalité doivent rester la popriété de ceux qui les utilisent pour le bien de quelque patient, ou mieux au profit de la société tout entière...

Reste un problème : si le jeu de *patolli* est un pseudonyme séculier de la divination jaculatoire, encore faut-il établir son arbre de dérivation. En d'autres termes, à quel endroit le maillon « haricot hallucinogène » va-t-il s'intégrer dans la chaîne de liaison ? Car c'est en définitive lui qui « nomme » le jeu...

Deux perspectives s'offrent à nous. On peut d'abord considérer que le *patol* est utilisé en divination jaculatoire à cause de ses vertus hallucinatoires potentielles[25]. Le haricot apparaîtrait alors comme le réceptacle du destin : il aurait la vertu de focaliser ce dernier en son essence, ce qui contribuerait à renforcer l'efficacité de sa manipulation. Dans ce cas, le schéma s'ordonne ainsi :

patol, haricot hallucinogène → divination par jet de haricots → jeu de *patolli,* imitation ludique de la technique précédente.

Cette linéarité n'a, reconnaissons-le, pas le mérite d'expliquer pourquoi les grains de maïs sont toujours associés à la divination jaculatoire...

Il est également possible de partir du phénomène de la divination par

24. Pl. 13, 20 (reproduites photos 12 et 23).

25. De la même façon, les Inca connaissent une divination par jet de feuilles de coca.

jet de grains de maïs et de haricots rouges. La chaîne logique s'établirait alors ainsi :

divination jaculatoire
— par le maïs → rien
— par le haricot → *patol,* hallucinogène → jeu du *patolli*

Le jeu du *patolli,* là encore, est un doublet de la divination par jet de graines. Seulement on joue non pas avec le maïs, mais avec le *patol* parce que le haricot rouge possède en lui des virtualités de communication avec le destin. Les graines de *Sophora,* par une sorte de tropisme magique, connaissent les décisions du grand ordonnateur des déterminismes. Elles participent du destin, et à ce titre sont habilitées à porter aux joueurs les sorts qui coïncident avec leur signe marqué. Car le jeu chez les Aztèques, même lorsqu'on serait tenté de l'appeler « jeu de hasard », n'est rien d'autre qu'une nouvelle occasion pour le destin de se manifester.

III. LA CHANCE ET LE DESTIN

1. Prédestination, chance et hasard

L'absolu de la prédestination interdit l'existence du hasard, mais n'empêche point la saillie de la chance. Rien ne s'oppose à ce qu'un homme naisse déterminé à avoir de la chance toute sa vie. D'ailleurs, étymologiquement, la chance est « ce qui tombe » ; c'est la parcelle de destin qui accompagne la descente de la vie.

La chance se concrétise aussi dans la chute des dés ou des haricots ; elle détermine alors un *cas* du destin, l'image projetée sur le sol d'un déterminisme supérieur... Il ne faut donc pas hésiter à classer le *patolli* dans les jeux de chance même s'il n'est en rien un jeu de hasard. Le *patolli* est la forme la plus directe de la manipulation de l'*alea.* Seulement, encore une fois, les dés sont pipés : gagnera toujours celui qui est prédestiné à gagner, perdra toujours celui qui est né sous un *tonalli* défavorable.

On peut, dans cette perspective, reprendre l'étude des *tonalli* à connotation ludique que j'ai mentionnés au chapitre II. Arrêtons-nous à un exemple : le signe *xochitl* qui prédispose au jeu, c'est un fait acquis. Lors de l'imposition du nom, il suscitait de la part du *tonalpouhqui* une sévère mise en garde et une série d'admonestations qui, en substance, revenaient à brandir le spectre du démon du jeu et de son pouvoir dissolvant : le joueur est destiné à perdre, à tout perdre, et de cette perte s'ensuivrait la mort, sociale, psychique et physiologique. Tel était l'argumentaire du

devin qui, dans des buts prophylactiques évidents, se complaisait à souligner les dangers du jeu.

Nous sommes maintenant mieux enclins à comprendre l'exacte signification de ce discours. Dans l'esprit aztèque, le jeu est irrémédiablement associé à la perte. Le jeu est par essence et par définition entropique. Naître sous un signe ludique ne signifie pas que l'on va beaucoup aimer le jeu, mais que l'on va s'y ruiner. Avoir *xochitl* pour *tonalli,* c'est être prédisposé à perdre au jeu, et pour les Aztèques, c'est ce qui s'appelle véritablement jouer !

La chance s'éprouve aussi dans le pari. Apparemment paradoxale, l'existence du pari est attestée avec certitude dans le Mexique ancien. Mais les chroniqueurs ont cependant laissé planer un doute sur l'identité des parieurs. Les textes espagnols s'attachent à décrire les enjeux splendides des nobles : « Ils pariaient des choses de prix, des colliers d'or, des pierres précieuses : *chalchiuitl* et *teoxiuitl,* des esclaves[26], des manteaux précieux, des pagnes richement décorés, des champs cultivés, des maisons, des armures de cuir, de grands anneaux d'or, des bracelets de plumes de quetzal, des manteaux en plumes de canard et des charges de cacao[27]. » Durán, comme Sahagún, semble fasciné par la facilité avec laquelle les joueurs de *patolli* engageaient dans leurs paris leurs bijoux et leurs propriétés[28].

C'est Ixtlilxochitl qui rapporte l'anecdote fameuse de l'empereur *Axayacatl* pariant avec le *tecutli* de Xochimilco le marché de Mexico contre l'un des jardins du seigneur, sur l'issue d'une partie de *tlachtli*[29]. L'empereur perdit, mais pour que la suprématie de *Tenochtitlan* fût malgré tout affirmée, il fit mettre à mort le victorieux seigneur en lui passant autour du cou un collier de fleurs où était dissimulé un nœud coulant. Jusqu'au bout, la logique du destin semble avoir anéanti les timides manifestations d'un *alea* dissident.

Les manuscrits pictographiques indigènes postérieurs à la Conquête, lorsqu'ils représentent le *patolli,* figurent généralement les enjeux aux côtés des joueurs : l'*Atlas Durán*[30] et le *Códice Florentino*[31] montrent ainsi des pierres précieuses et des colliers de *chalchiuitl*[32]... Mais pour

26. Douteux. Le texte nahuatl donne *tlazotli,* chose précieuse. Sahagún traduit en espagnol par « esclave », comme s'il y avait *tlacotli.*

27. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 299 (livre VIII, chap. 10).

28. *Cf.* Durán, *op. cit.*, t. II, p. 234.

29. Ixtlilxochitl, *op. cit.*, t. II, p. 255.

30. Trat. 2°, lam. 11, cap. 22 a.

31. Lam. XLVIII, n° 63 (reproduit photo 10).

32. Manteaux d'apparat et pierres précieuses ne sont pas les seuls enjeux représentés dans les codex. Dans le *Durán* comme dans le *Florentino,* nous voyons à côté de l'un des joueurs... une sorte de botte d'herbes liées. Le glyphe pourrait

posséder de tels bijoux, et à plus forte raison des manteaux d'apparat, il faut être noble. Car les simples *maceualtin* n'ont pas le droit de porter ces parures qui sont un peu comme nos décorations et servent d'insignes du mérite. Faut-il donc en conclure que seuls les seigneurs se permettent le luxe du pari ?

La question est délicate. Il faut tenir compte de la démarche des chroniqueurs. Lorsque les Espagnols consignent dans des ouvrages de synthèse les données qu'ils ont recueillies, ils s'appliquent à noter en priorité le spectaculaire, l'extraordinaire, le somptueux, le grandiose. C'est humain. Le train de vie tout à fait exceptionnel des dignitaires aztèques les avait stupéfiés ; le réflexe est pour eux naturel de s'intéresser d'abord à ce qui frappe l'œil. Et l'on peut s'attendre à ce que les enjeux pharamineux des paris tapageurs de certains nobles les aient marqués bien plus que les modestes échanges de biens qui devaient avoir cours dans les classes populaires, lors de parties plus ou moins clandestines.

Avec son ton de moraliste, Torquemada énonce probablement la vérité : « Il était des joueurs qui s'adonnaient au *patolli* avec une telle passion et une telle frénésie, que beaucoup d'entre eux perdaient non seulement leurs biens mais aussi leur propre liberté : car lorsqu'ils n'avaient plus rien d'autre, ils jouaient leur propre personne et finissaient esclaves[33]. » Il n'était donc pas *a priori* nécessaire d'être noble et d'être riche pour se laisser tenter par le pari.

Les Aztèques intéressaient principalement — mais non systématiquement — les parties de *patolli* et de *tlachtli* ; accessoirement, les paris servaient d'enjeux à de petits tournois organisés à l'amiable : nous en avons rencontré un exemple dans les concours de tir auxquels on s'exerçait dans l'entourage de *Motecuzoma II.*

La plupart du temps, semble-t-il, le parieur épousait le sort du joueur dont il avait choisi la cause ; il n'avait pas l'initiative du jeu ; situation tout à fait normale dans le cadre d'un jeu de « hasard » où le frémissement ludique naît précisément de l'abandon à la chance, de la passivité devant la roue de la fortune.

Il est probable que les plébéiens — comme les nobles — jouaient au *patolli,* voire au *tlachtli* et pariaient à l'occasion de certaines parties. Toutefois, malgré les correctifs et les pondérations que l'on peut faire subir aux données des chroniqueurs, l'idée d'un jeu et d'un pari essen-

désigner le phonème *xiuitl.* En effet, le mot *xiuitl* (herbe) signifie aussi turquoise, et le glyphe de l'herbe serait là pour désigner la pierre précieuse. Plus vraisemblablement, le scribe a voulu représenter des plumes de *quetzal,* plumes précieuses par excellence, fort prisées des seigneurs.

33. Torquemada, *op. cit.,* t. II, p. 554.

tiellement aristocratiques s'impose. La pratique des jeux de chance était, comme toute activité purement ludique, réprouvée par les dirigeants. Et, semble-t-il, les *maceualtin,* qui en étaient férus, s'y adonnaient en cachette, dans une semi-clandestinité. Au contraire, les seigneurs, qui paraissent perpétuellement engagés dans les paris, manifestent à cet égard la plus grande sérénité ; souvent même ils entourent ces paris d'un certain étalage vaniteux. Comment expliquer de leur part cette prédilection pour le défi, et cette superbe dans l'annexion du risque aléatoire ?

2. L'INTERPRÉTATION DU PARI

En accord avec les principes d'organisation mentaux et sociaux des Aztèques deux explications peuvent être avancées : le pari peut rentrer dans le cadre d'une provocation délibérément séditieuse, à moins qu'il ne soit purement ordalique.

Le pari factieux

Le pari lui-même n'est pas un privilège des nobles, mais son aspect *ostentatoire* en est un. A telle enseigne que l'on peut se demander s'il n'a pas été utilisé sciemment à des fins factieuses.

Comment la société accueillait-elle en définitive le pari ? Toute la question est là. Le pari est malgré tout un jeu avec la chance, c'est-à-dire un questionnement, une provocation du destin. Or, semble-t-il, le recours à ce contact avec la supra-nature est réservé aux shamans, aux prêtres, aux devins initiés au langage des signes et des oracles. Il est tout à fait possible que ces derniers aient discerné dans la familiarité de l'homme et du déterminisme qui caractérise le pari un risque d'effritement de leur prestige et un danger pour l'ordre établi. Cet appel au destin sans objet, sans objet *utile* pour la société, irrite les prêtres et les frustre dans leur mission. Les *tonalpouhque,* soyons-en sûr, entendaient conserver le monopole de la manipulation des destins ; de toute façon, l'organisation sociale le voulait ainsi.

Alors, on peut penser que les seigneurs parient *exprès.* La sourde querelle des prêtres et des guerriers prend naissance dans une vieille rivalité : la tribu aztèque du temps de la pérégrination est déjà une théocratie militaire. Les migrants cultivent les valeurs guerrières, mais ce sont des prêtres qui guident leur marche dans les plaines du Nord. Cette dualité qui s'exerce le plus souvent sous forme de complémentarité contient pourtant les germes d'un conflit de puissance. Lors de l'installation dans la vallée

de Mexico, puis surtout lors de la fantastique expansion du 15ᵉ siècle, les militaires ne cessèrent de se battre, marchant de campagne en campagne jusqu'aux frontières de l'empire. L'hégémonie une fois établie, ces guerriers revinrent à Mexico : on les couvrit de titres et de décorations et on les mit... à la retraite. Bien sûr, les Tarasques résistaient sur le front du Michoacan. Bien sûr, les escapades régulières vers *Tlaxcala* au titre de la « guerre fleurie » les occupaient de temps en temps. Mais une certaine inaction leur pesait : les seigneurs — les anciens chefs de troupes anoblis — se convertirent aux délices de l'oisiveté et du jeu.

Seulement, ils voyaient avec une certaine nostalgie la gestion du pouvoir devenir le privilège de la caste sacerdotale : *Motecuzoma II,* élevé dans un *calmecac,* appartient lui-même au « parti » religieux... Il n'est pas exclu qu'ils aient voulu saper l'autorité des prêtres afin de retrouver la prééminence et la puissance qui avaient été naguère leur apanage.

Les indices de cette rivalité sont notoires : rappelons-nous le simulacre de combat du troisième jour d'*Atemoztli* entre les jeunes prêtres et les jeunes guerriers, ou la lutte historico-mythologique de *Tezcatlipoca* affrontant *Quetzalcoatl* à Tula et finissant par le battre au *tlachtli*... Cette rivalité s'exprime avec une particulière acuité dans la sphère *ludique* : c'est pourquoi il n'est pas invraisemblable que le pari ait été choisi comme arme, par les guerriers dépités de leur mise à l'écart du pouvoir. En montrant ostensiblement qu'ils n'hésitaient pas à parier, ils entendaient faire d'une pierre deux coups : ils voulaient affirmer leur supériorité et leur autarcie, en prouvant qu'ils étaient capables de s'élever au-dessus de la réprobation officielle du jeu ; d'autre part, le pari leur servait un peu à narguer les lois promulguées par les prêtres.

Mais cette désinvolture apparente était probablement destinée, dans leur habile stratégie, à ruiner l'autorité morale des prêtres qui s'appuyait essentiellement sur la prédestination et sur le monopole de la connaissance des destins. Pari machiavélique s'il en fut !

Le pari ordalique

Dans la mesure où le hasard n'a pas de statut, la chance manifeste le destin. S'en remettre au sort, c'est appeler le destin à trancher. Le pari dans la société aztèque fait pendant à l'ordalie de notre Moyen Age. Le *tlachtli* ressemble parfois à bien des égards à un tournoi sacré[34] et les

34. On sait par exemple que certaines questions judiciaires ou des litiges de frontières trouvaient leur règlement dans l'issue de parties cérémonielles de jeu de balle.

haricots du *patolli* distribuent les destins, un peu comme dans l'antiquité indo-européenne les tablettes des sorts qu'une main d'enfant tirait de l'urne fixaient le devenir des hommes, du temps et du monde.

Seulement, l'ordalie aztèque se démarque de son équivalent germanique pour s'accorder au système spécifique de l'organisation nahua. La différence réside dans l'occultation du risque.

Demander en Occident un jugement à Dieu, c'est effectivement supprimer le hasard, mais pas l'incertitude. Au Mexique, la chance est affaire de *tonalli,* c'est une question réglée à la naissance. La réponse du destin ne peut en aucune façon remettre en cause le signe dont un homme a été affecté. Le destin ne peut que ratifier la décision qu'il a prise par le truchement du *tonalpouhqui* lors de l'imposition du nom.

Si curieux que ce soit, le pari ne présente un danger, un risque, un aléa que pour celui qui est né sous un signe ludique ! Le signe ludique est néfaste car il mène presque inexorablement à la ruine : entropique par définition, le jeu est synonyme de perte. Un *pilli* né un jour *ce-xochitl* par exemple, était certain de déchoir ! Il retomberait au rang de *maceualli,* ne tarderait pas à jouer sa propre liberté et finirait esclave. Mais il devait être relativement rare qu'un seigneur soit affecté d'un tel *tonalli,* car pour devenir *tecutli,* il fallait justement naître sous un signe faste.

On comprend alors pourquoi les nobles pariaient plus facilement et avec plus de désinvolture que les gens modestes. Se sachant nés sous un bon signe, ils n'avaient pas à redouter de renversement de fortune. Le pari entre seigneurs ne venait déterminer que des degrés dans la chance. Et le perdant d'un jour était assuré de retrouver le lendemain ce que le destin lui avait momentanément confisqué. C'est en ce sens, je crois, que jeu et pari étaient l'affaire des seigneurs : ils avaient, de par leur ascendance tonalique, la possibilité de s'adonner sans crainte au jeu, sans s'effrayer de la perspective de la ruine. Jusqu'au bout, le jeu se plie à l'ordre des destins...

Le jeu traduit donc les volontés du déterminisme inscrit dans l'au-delà. En dernier ressort, il est un appel à la manifestation du destin. Voici par exemple en quels termes s'exprimait le synégore de l'empereur, en réponse au discours d'intronisation : « Voici l'empereur placé au *tlachtli* : on lui a mis les gants et la ceinture de cuir, pour qu'il frappe la balle et la renvoie à celui qui la lance. Car on règne comme on joue au *tlachtli* ou au *patolli*[35]. »

Cette allusion n'est point une référence à quelque conception « stratégiste » du pouvoir. C'est tout simplement une façon de dire que l'empereur est instrument des volontés « divines » dans la société des hommes. S'il

35. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 103 (livre VI, chap. 13).

réussit à s'imposer, s'il gagne la confiance de ses sujets, c'est que le destin en a ainsi décidé. D'ailleurs, l'orateur ajoute aussitôt après : « O Dieu, qui sait ce que vous avez résolu dans cette affaire ? Qui sait s'il vous paraîtra digne de conserver au *tlatoani* sa dignité et son empire, ou si l'honneur et la charge de régner lui seront subitement enlevés[36] ? » L'aléatoire issue d'une partie de *tlachtli* ou de *patolli* n'est que l'image de l'incertitude de l'avenir. Mais en obligeant le destin à se manifester, les jeux humains contribuent à lever une partie de son oppressant voile de mystère.

Le rapport du jeu et du destin — tout particulièrement sensible dans les jeux de chance comme le *patolli* — semble trouver son origine dans l'histoire mythologique d'*Oxomoco* et *Cipactonal.* « Le *tonalpoualli...* était une invention de ceux qu'on nommait *Oxomoco* et *Cipactonal... Oxomoco* était présentée sous les traits d'une femme et *Cipactonal,* comme un homme. Les *tonalpouhque* embellissaient leur livre des destins, en peignant leurs images au milieu du *tonalamatl*[37]. » C'est effectivement au centre du *Codex Borbonicus* que le scribe a dessiné les figures des inventeurs du calendrier divinatoire[38] : on y voit *Oxomoco* en train de lancer des graines. Dans le *Códice Florentino,* c'est *Cipactonal* qui jette des haricots sur une natte, tandis qu'*Oxomoco* manipule des cordelettes nouées[39].

Le premier jeu avec le destin est bien sur la « lecture » des signes du calendrier rituel. Il est donc normal que les inventeurs du compte des jours qui sert à dominer le désordre et l'anarchie soient aussi les inventeurs des autres procédés de divination. Au premier rang des techniques qui cherchent à percer les énigmes de la prédestination, figure la manipulation des haricots : dès la plus haute antiquité, associé au questionnement et au décodage du destin, apparaît ce qui ne peut manquer de passer pour l'ancêtre du *patolli...*

Peut-être avons-nous là une clef ? L'essence du jeu de « hasard » chez les Nahua n'est pas, semble-t-il, l'abandon vertigineux aux décisions du sort, mais le plaisir de « forcer la main » à l'inconnu.

L'*alea* peut aussi avoir le visage d'un jeu de maîtrise !

36. *Ibid.*
37. *Florentine Codex,* part V, p. 4 (livre IV, chap. 1).
38. *Codex Borbonicus,* pl. 21 (reproduite photo 31).
39. *Códice Florentino,* lam. XXI, ill. n° 1.

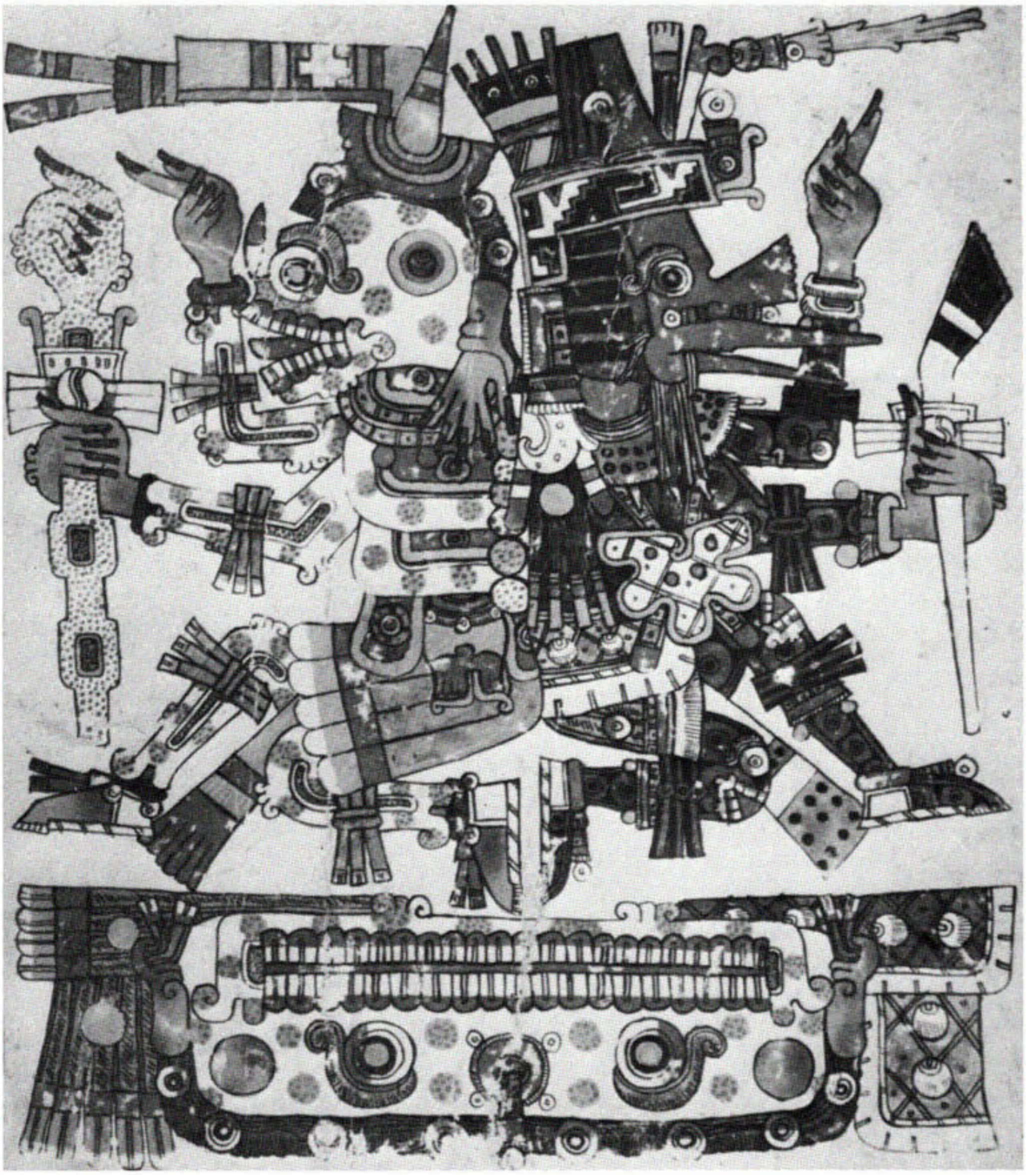
CHAPITRE V

Les jeux d'artifice

L'occurrence réglée ou la transe frénétique. L'artifice ou la possession. Telle s'inscrit la figure de l'oscillation en lettres capitales dans l'histoire des civilisations. Si le jeu permet une typologie des cultures, c'est probablement sur ce critère que doit reposer comme sur une clef de voûte l'armature de la classification : d'un côté les civilisations à masque, de l'autre les sociétés qui lui ont substitué l'ordre, la mesure, le prestige et la rationalisation [1]. Dionysos et Apollon. La fête contre la planification. Dédoublement éternel d'une même aspiration.

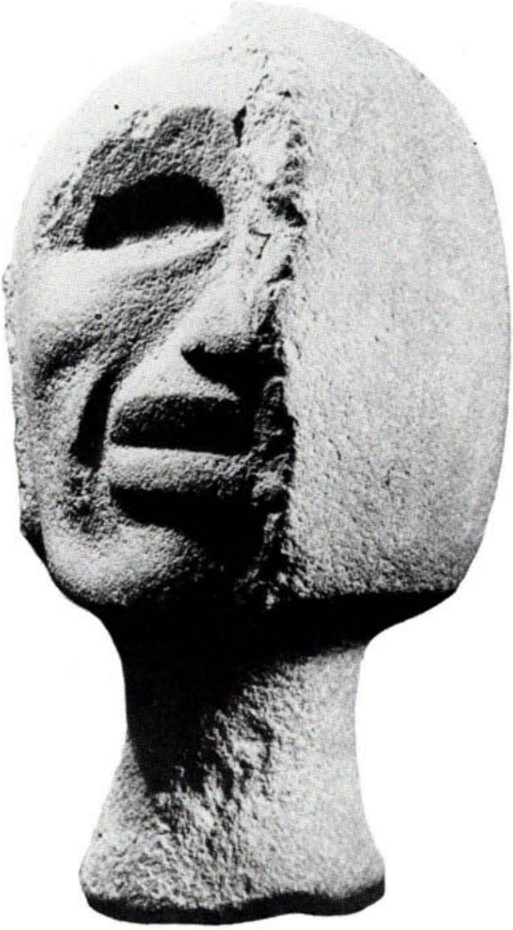
Vers quel parti le choix des Aztèques va-t-il aiguiller la conduite de leur société ? Il semble que la civilisation de Mexico-Tenochtitlan démente encore une fois les règles schématiques de la diachronie universelle. Les Nahua connaissent le masque sans le vénérer. La possession trouve chez eux une subtilisation derrière les apparences de la parure. Et la conscience du dédoublement n'est pas perçue comme conscience de conscience, perpétuelle giration de l'esprit qui s'étourdit dans cette ronde, mais comme conscience de l'artifice, froide contemplation de l'illusion. Les gestes et les comportements qui en découlent sont marqués d'une spécificité qui ne trouve d'écho que dans la profonde originalité des structures mentales des Aztèques. La culture se révèle dans le ludisme. Et l'étude des jeux de simulation dans le Mexique ancien nous plonge au cœur même de l'irréductible logique qui ne cesse d'arbitrer le jeu de l'être et du paraître.

1. C'est en particulier l'une des idées développées par R. Caillois dans *Les jeux et les hommes*.

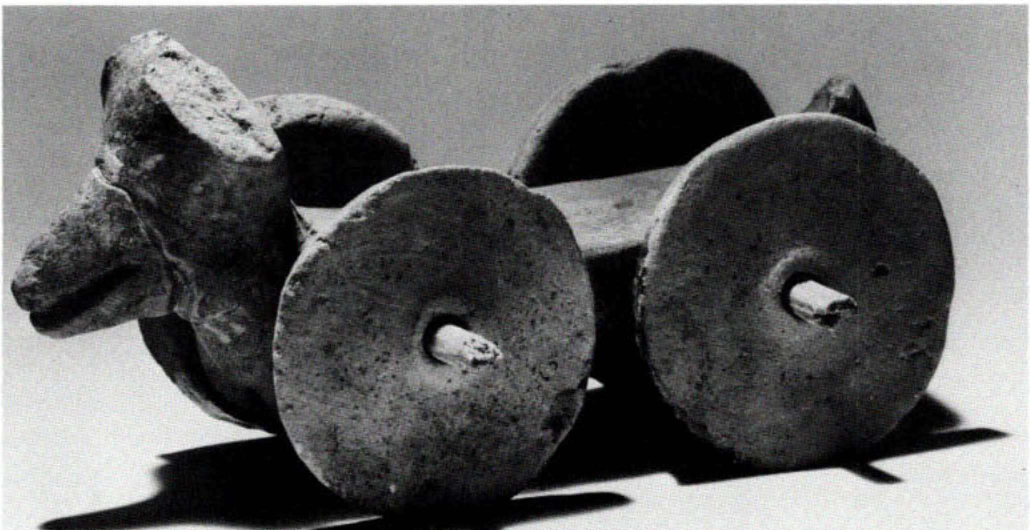


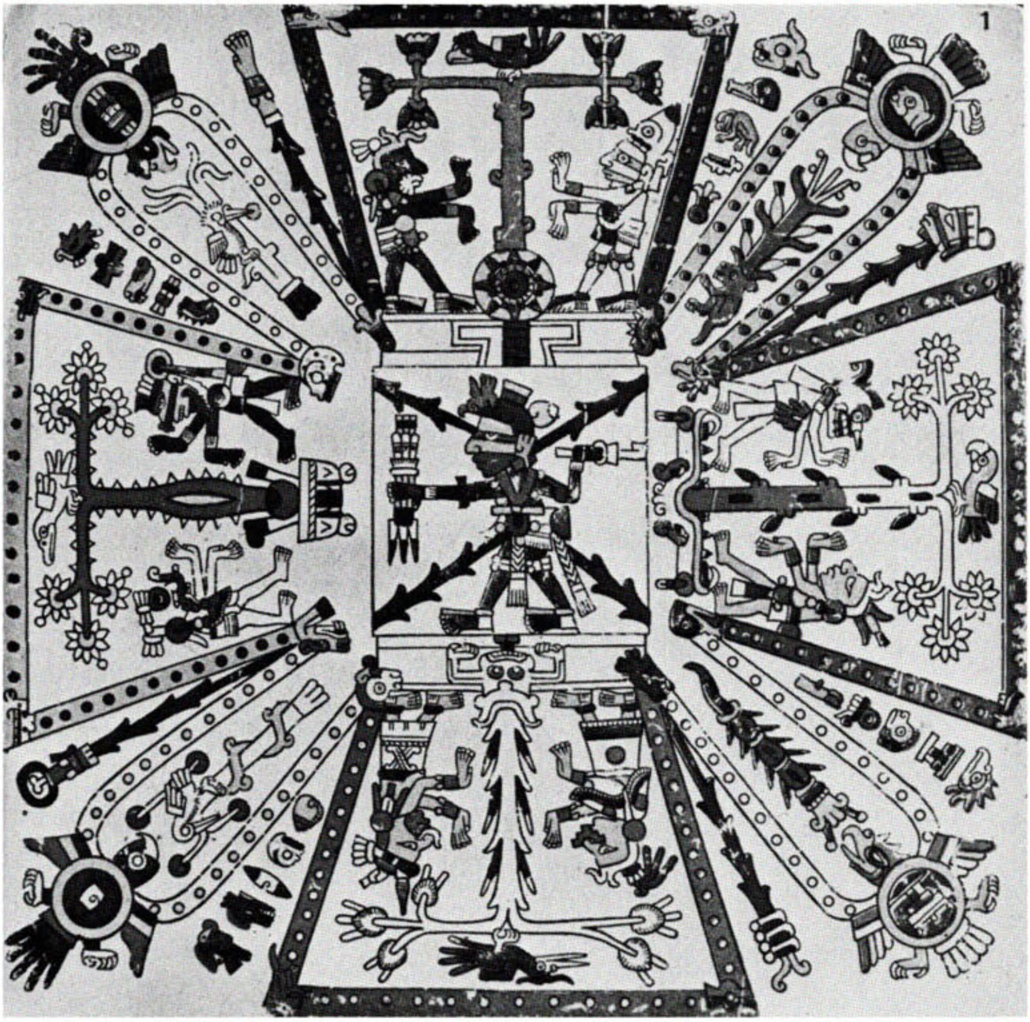
26. *Mictlantecutli, le seigneur du séjour des morts et Eecatl, le dieu du vent et de la vie.* (Codex Borgia, *pl.* 56.)

27. *La grimace de la vie. (Art totonaque, Musée d'anthropologie de Jalapa, Veracruz.)*



28. *Jouet à roulettes représentant un coyote ou un chien (L = 12 cm. Tenenepanco, Puebla, fouilles D. Charnay, coll. Musée de l'Homme, 82.17.377.)*

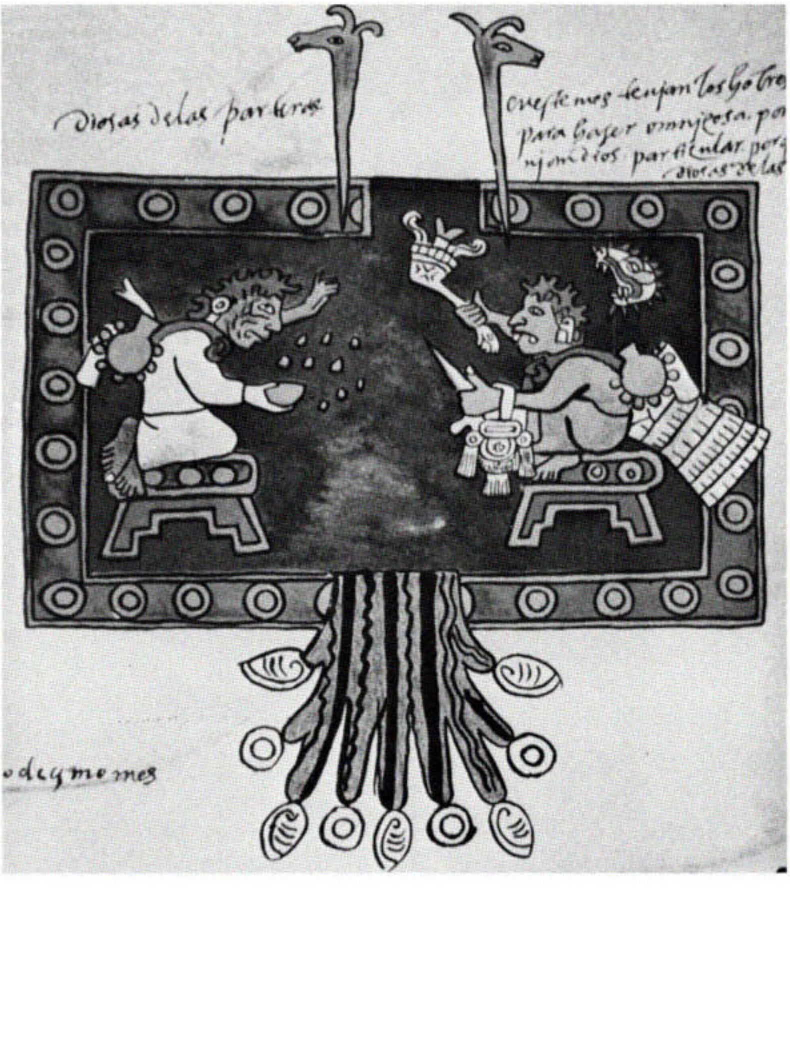




29. La « rose des vents » du Codex Fejervary-Mayer *(pl. 1).*
En haut, se trouve l'est, Tlauilcopa, « le côté de la lumière », où se lèvent le soleil et la planète Vénus. En bas est figuré l'ouest, Ciuatlampa, « le côté des femmes », le lieu du coucher du soleil et du déclin. A droite est situé le nord, Mictlampa, « le côté du Mictlan », le monde souterrain des morts sur lequel s'étend « la plaine divine » aux mimosées épineuses. A gauche, c'est le sud, Uitztlampa, « le côté des épines », qui est aussi le pays du pulque et des Tlaloque, les vieux dieux de la pluie.

30. Scène de divination jaculatoire. (Codex Magliabecchi, *fol. 78, détail.*)
Une tlaolchaiauhqui « jette les sorts » en laissant tomber des grains de maïs et des haricots (patolli) sur une natte carrée (petlatl).

31. Oxomoco et Cipactonal. (Codex Borbonicus, *pl. 21.*)
Les Aztèques attribuaient à ce vieux couple de devins, protecteurs des tonalpouhque, l'invention du calendrier et des diverses techniques de lecture du destin, dont la divination par jet de graines.

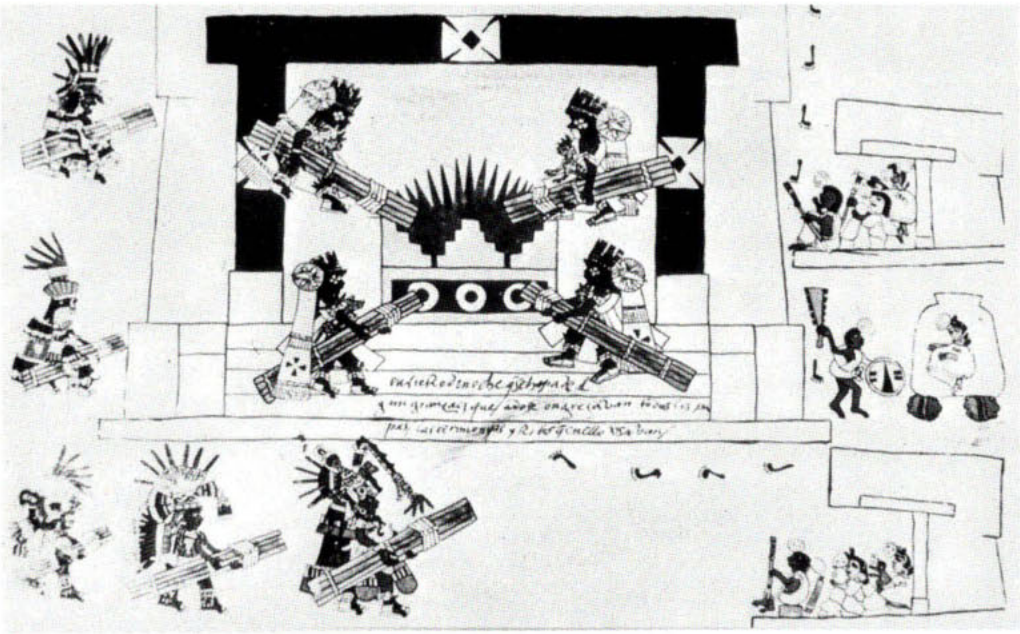


32. *Xochipilli, le prince des fleurs. Statue provenant de Tlalmanalco (Mexico). (Dimensions : 80 × 40 × 40 cm. Musée d'anthropologie et d'histoire de Mexico.)*

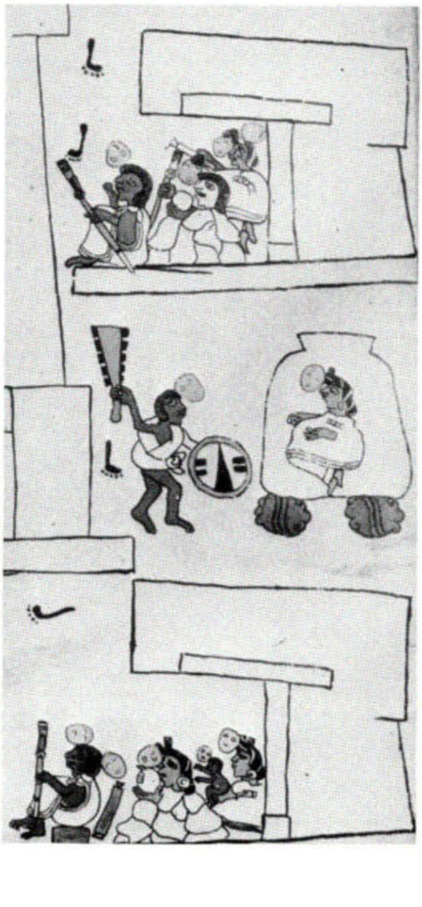
33. Prêtre tenant un masque à l'effigie de Tlaloc. (Codex Magliabecchi, *fol. 29.*)

34. Homme revêtu de la peau d'un sacrifié, en hommage à Xipe Totec. (H = 57 cm. Coll. Salomon Hale, Mexico.)

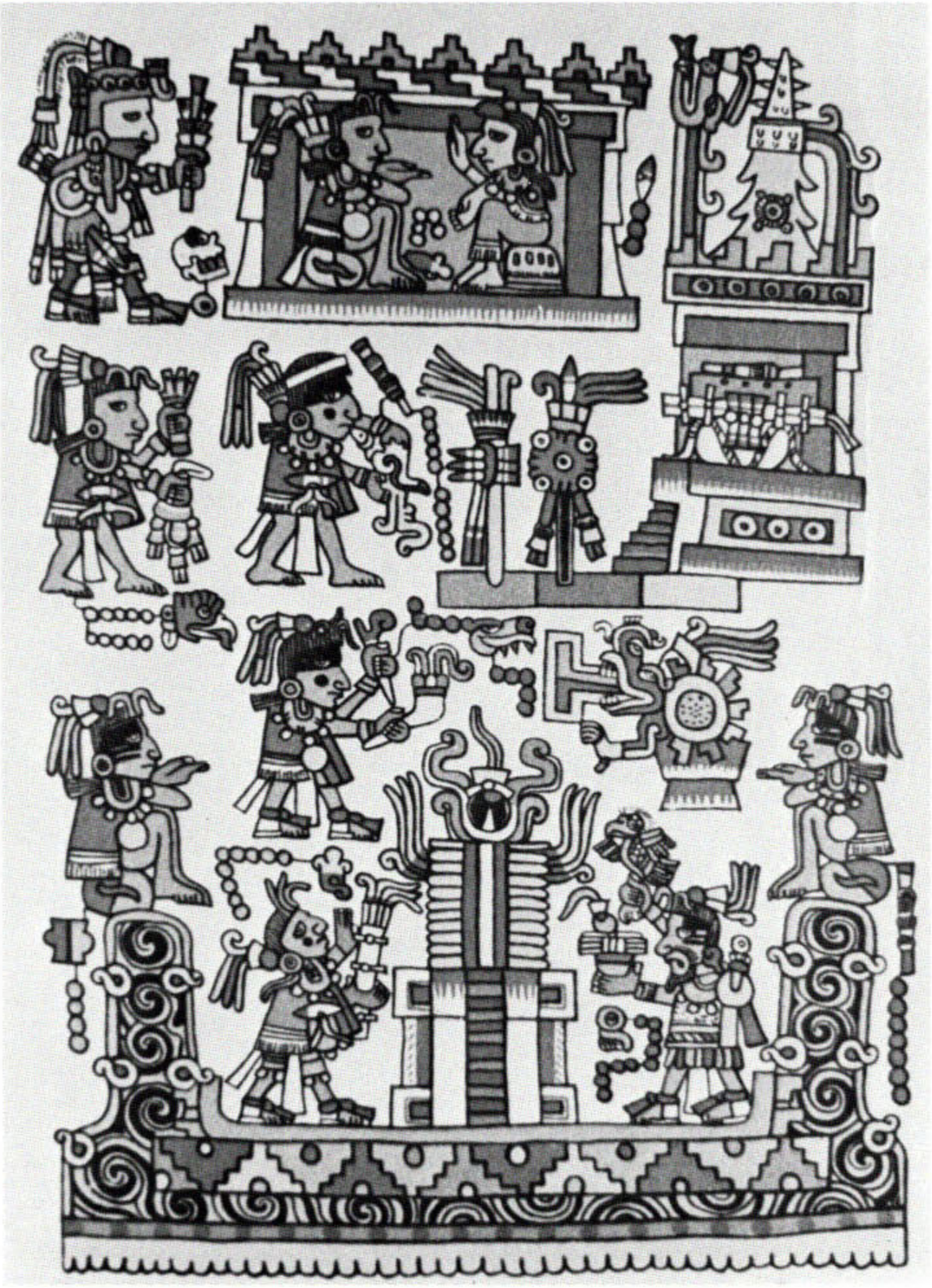
35. « Masque » de Xipe Totec. (Basalte. H = 22,8 cm. Coll. British Museum.)



36. *Cérémonie du feu nouveau.* (Codex Borbonicus, *pl. 34.*)
Vue générale.



37. *Idem.*
Détail montrant les masques en feuilles de maguey.



38. *Scène de fête.* (Codex Nuttall, *pl. 17.*)

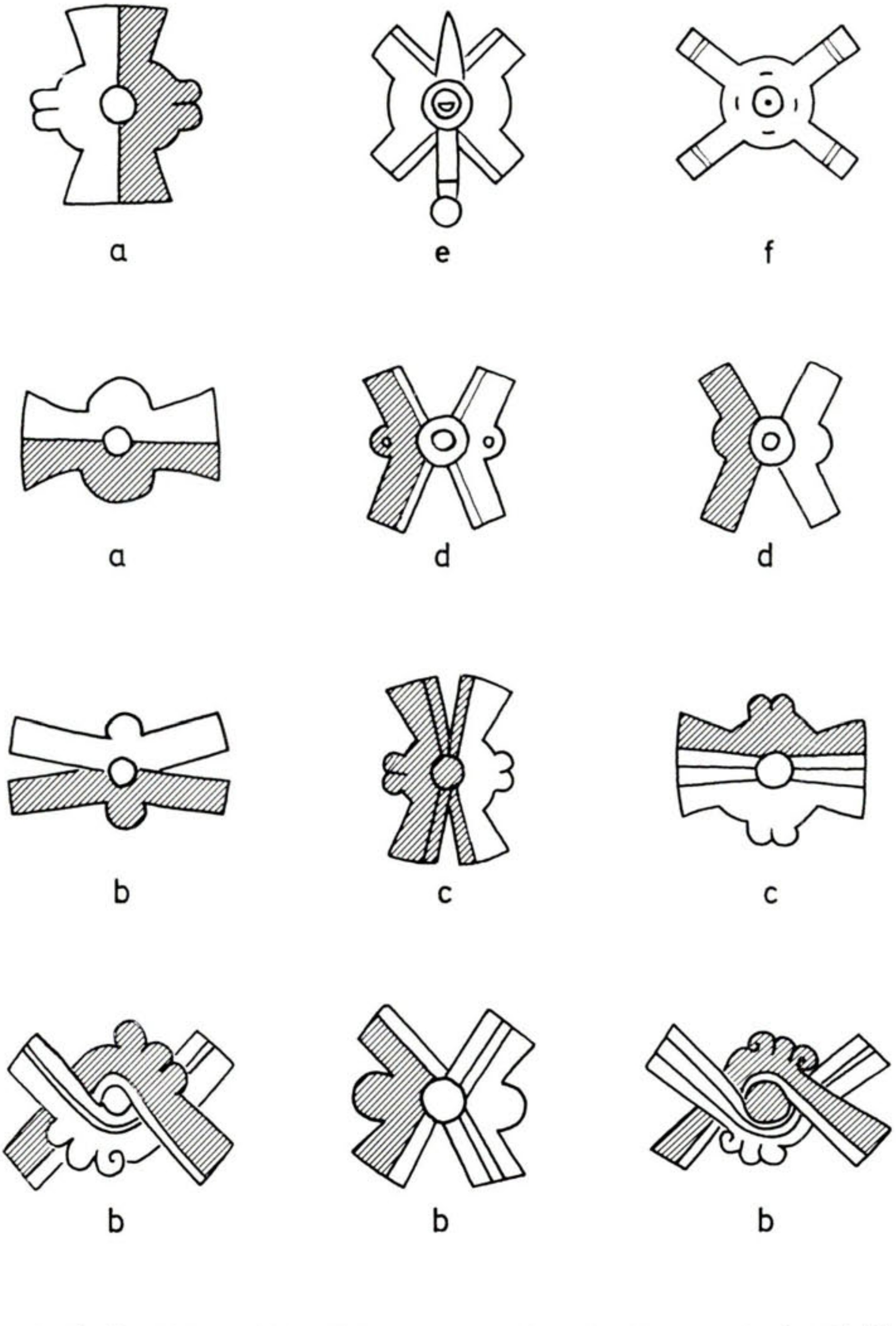


Figure 1. Glyphes Ollin : a. Codex Fejervary-Mayer. *b.* Codex Borgia. *c.* Codex Vindobonensis. *d.* Codex Borbonicus. *e.* Codex Telleriano-Remensis. *f.* Codex Florentino.

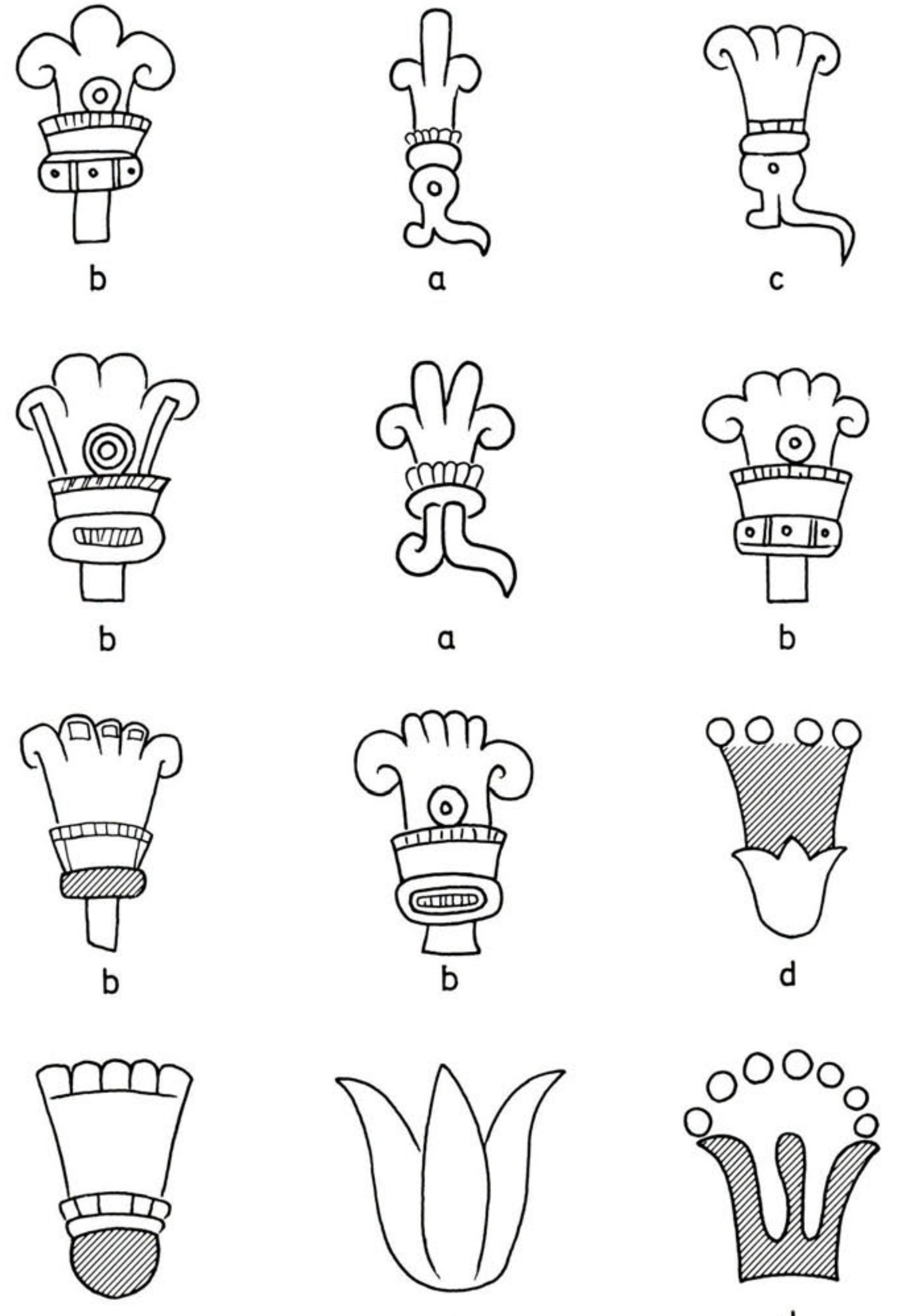
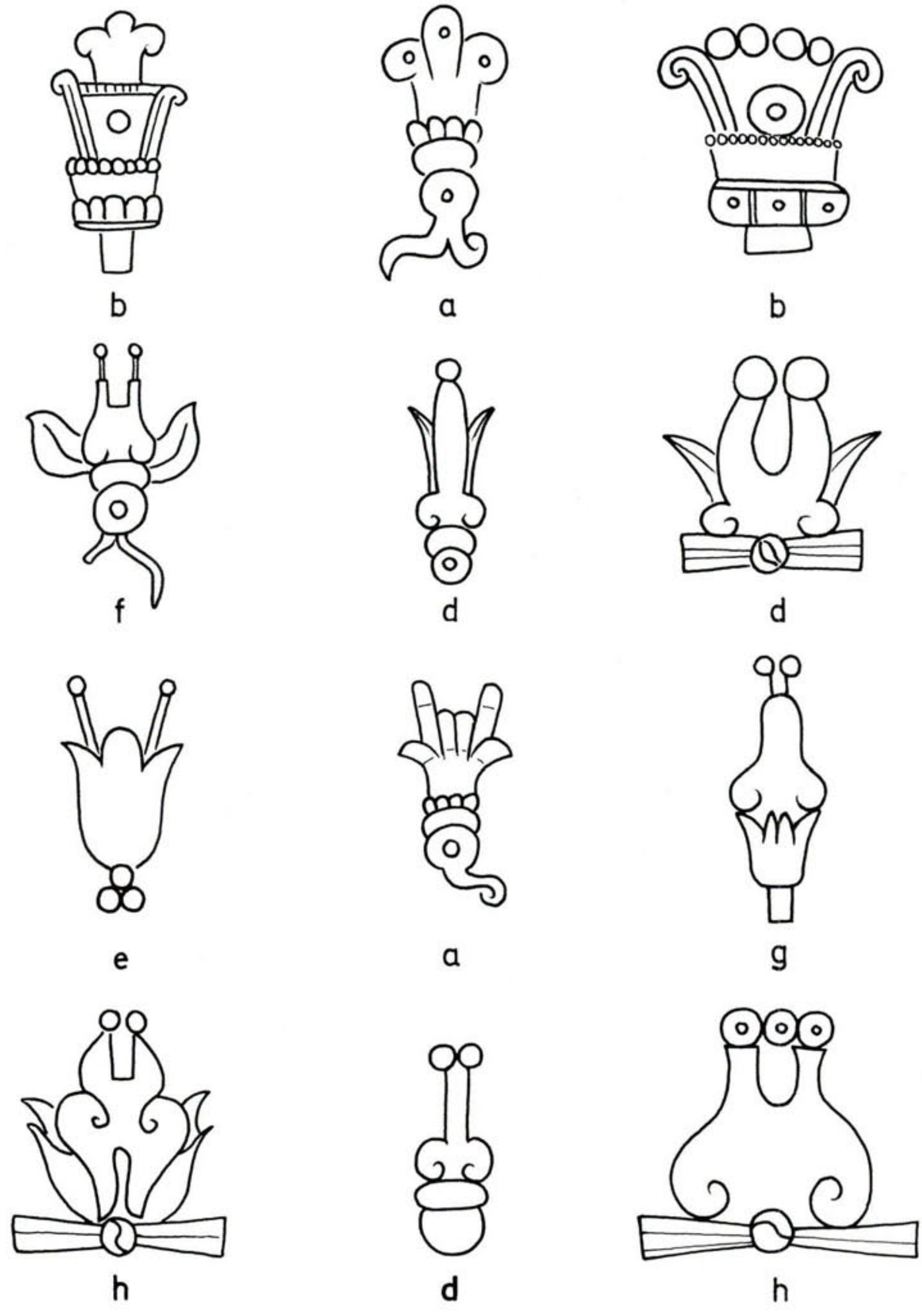


Figure 2. Glyphes Xochitl : a. Codex Fejerv
bonensis. *d.* Codex Borbonicus. *e.* Codex Lau
Remensis. *h.* Codex Magliabecchi.



ayer. *b.* Codex Borgia. *c.* Codex Vindo-
f. Codex Mendoza. *g.* Codex Telleriano-

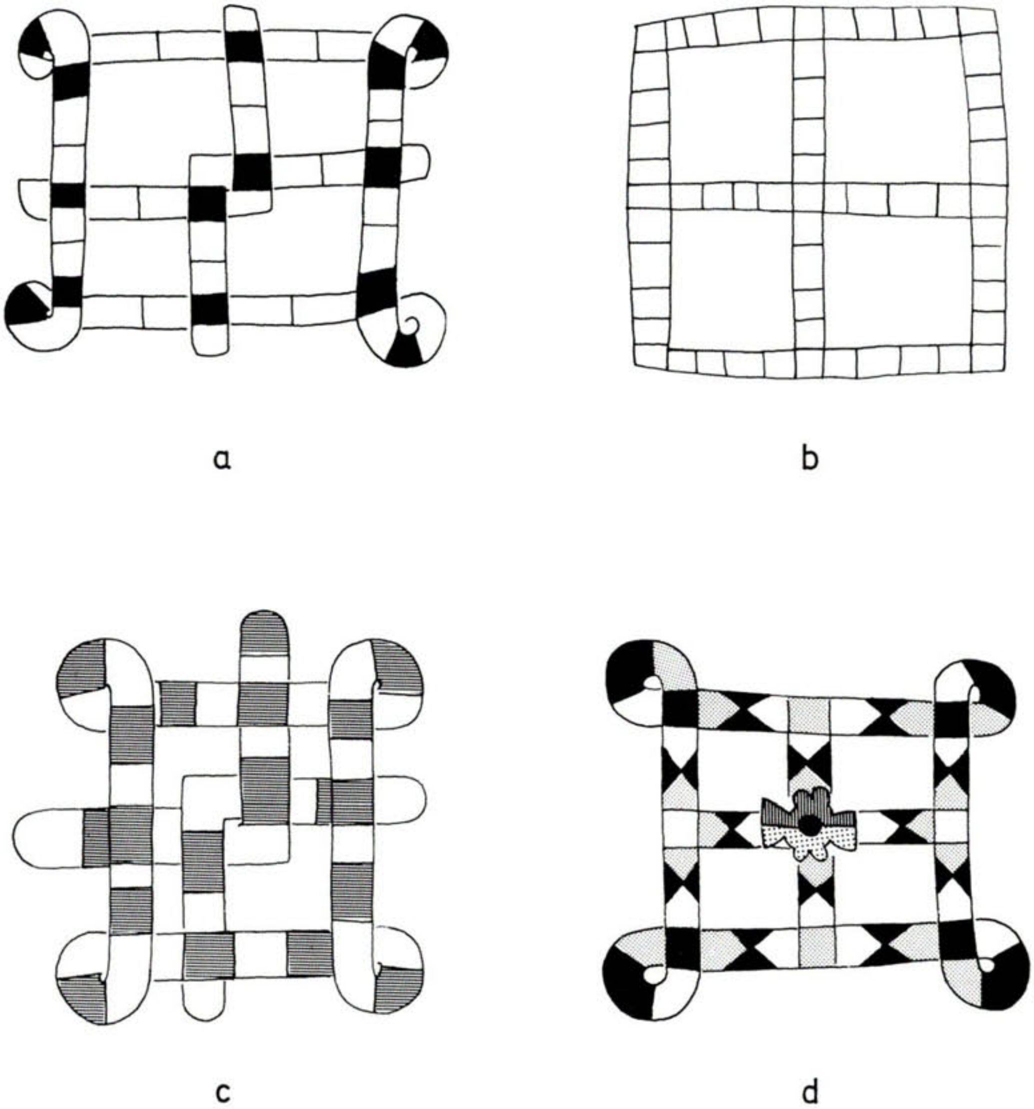
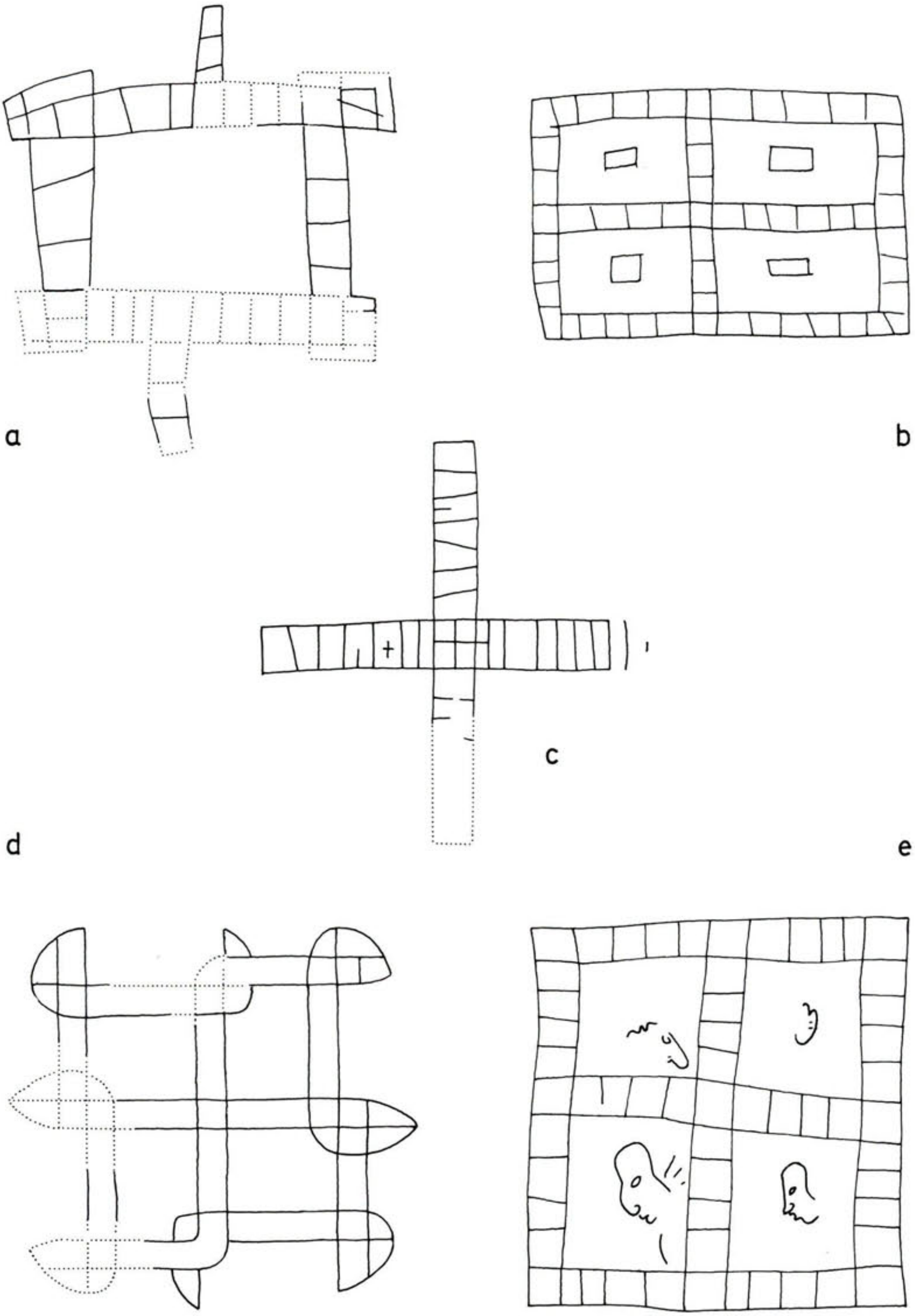


Figure 3. Figures de jeu : a: Codex Vaticanus B, *pl. 67. b. Tula, Hidalgo, chambre 5. c.* Codex Borgia, *pl. 62. d.* Codex Vindobonensis, *pl. 20.*

Figure 4. Figures de jeu : a. Tula, Hidalgo, salle 3. b. Tonalamatl Aubin, *pl. 19. c. El Tajín, Veracruz. d. Zacuala, Teotihuacan. e. Palenque, Chiapas.*


a
b
c
d
e

I. LA PARURE ET LA TRANSFIGURATION

1. Le dossier du masque dans l'ancien Mexique

Avant d'analyser le rôle du masque dans la société aztèque du 16ᵉ siècle, il convient d'en esquisser très brièvement une description théorique et fonctionnelle, d'une façon globale en dehors de la Méso-Amérique...

Le masque, en tant qu'objet ethnographique — il n'est pas ici question du dédoublement psychologique —, se situe généralement au carrefour de quatre valorisations réparties sur deux axes de coordonnées rectangulaires. On peut schématiquement associer l'horizontale au niveau social, et la verticale au niveau ontologique.

Le masque s'insère d'abord dans la communauté humaine, sous les feux d'une bipolarisation : il dissimule et il montre. Il cache l'identité du porteur tout en offrant à la vue un pseudo-visage. Les regards de la foule rebondissent sur l'extériorité de son apparence occultatrice. D'autre part le masque se définit par son rapport avec le transcendantal : il représente et il possède. Le masque vaut parce que l'homme le fait exister comme tel, le crée à l'image du dieu qu'il veut incarner. C'est le masque de la tentation-tentative de métamorphose, projeté du niveau terre à terre vers la supra-réalité. Mais le masque a aussi la redoutable faculté d'accéder à l'autarcie, d'exister en soi, au titre de la réalité qu'il était appelé à refléter : l'homme-masqué devient effectivement le dieu qu'il voulait incarner. C'est le masque de la possession, de la retombée mutatrice, de la consommation de la métamorphose, de la substantialisation de la transfigure...

Ces quatre relations valorisantes du masque sont toujours opérationnelles et jouent perpétuellement ensemble. A chaque niveau la réciprocité est inaliénable ; forces ontologiques et sociologiques interagissent également ; le masque est l'effet de la collusion simultanée de ces diverses tendances.

Parce qu'il est lié à la dissimulation, le masque frappe, impressionne toujours, terrifie parfois. Parce qu'il entraîne la possession, il prend place au centre des fêtes chaotiques, havres d'effervescence passagère où les normes habituelles refluent aux confins de la conscience. Le masque est là, dans le brouhaha et le tohu-bohu, dans le vacarme et la débâcle, pour propager l'effroi sacré, contaminer la règle par le dérèglement, inverser les rapports de l'homme et des dieux. Il sous-tend l'extase de celui qui le porte mais contribue aussi à la communiquer à l'ensemble des participants. Le masque sert un peu de catalyseur au débordement des statuts ontologiques et à la submersion des barrières de l'ordre quotidien.

Qu'advient-il, dans le Mexique ancien, de ce schéma du masque « primitif » dont de nombreux ethnologues et sociologues se sont fait les rapporteurs ? Peu de chose à vrai dire. La société aztèque, nous l'avons souligné plus haut, n'est guère une société de transes et paraît ignorer la possession. En tout cas, elle ne lui réserve aucun culte. Ce phénomène est certainement en relation avec l'importance restreinte accordée au masque chez les anciens Nahua...

a. *A la recherche du masque aztèque*

— *L'ethnographie*

Indéniablement, les Aztèques ne s'offrent pas à l'œil de l'ethno-historien comme une « civilisation à masques ». On pourrait même douter un instant qu'ils aient réellement connu le masque avant l'arrivée des Espagnols...

Lorsqu'il me fut donné d'étudier les masques ethnographiques mexicains des collections du Musée de l'Homme, mon attention fut retenue, derrière la diversité des matières et des traitements propres à chaque ethnie ou à chaque village, par l'apparence « occidentale » de la plupart de ces objets.

Les masques anthropomorphes sont très souvent moustachus ou barbus à la façon européenne. Les « diablitos », très populaires dans les traditions mexicaines, paraissent sortir tout droit de notre imagerie moyenâgeuse qui voyait l'enfer peuplé de démons cornus. La danse des Toritos fait intervenir des masques de taureau qui n'ont rien d'autochtone.

En zone guatémaltèque, le grand sujet prosopique est toujours... *Tonatiuh, alias* Alvarado, le jeune conquistador aux cheveux blonds ; les populations indigènes le trouvèrent si beau, ou si cruel, qu'elles le surnommèrent « Soleil » et l'immortalisèrent dans leur panthéon folklorique.

La danse masquée, peut-être la plus répandue dans le Mexique post-cortésien, représente l'affrontement ludique « des Maures et des Chrétiens » ! *Moros y christianos* est d'ailleurs un thème omniprésent dans tous les floklores latino-américains. Ce canevas de danse, importé par les Portugais et les Espagnols, qui doit tout à l'histoire de la péninsule Ibérique, n'en trouva pas moins une fortune considérable chez les indigènes...

Il existe même une série de masques[2] en terre cuite peinte, achetés par Léon Diguet à la fin du siècle dernier, dans la région de San Martín de Tonala (Jalisco), qui caricaturent avec un réalisme étonnant... des Français. L'un des objets est un « masque de roi » qui se portait pour la danse

2. Objets 93.38.138, 93.38.146, 93.38.171.

des Tastuanes. La peau est grêlée, vérolée, le nez épais et busqué, les narines dilatées, les sourcils broussailleux... Une énorme moustache en crins laisse entrevoir un rictus aux dents blanches, une langue rouge un peu ridicule et une lèvre inférieure grasse et lippue. Les oreilles ont un pavillon largement épanoui. La peau est traitée en rose, tachetée de rouge. Le réalisme minutieux du masque rend irrésistible la caricature qui domine admirablement l'outrancier et le grotesque... Peut-être s'agit-il là de quelque impopulaire séide de Maximilien, représenté en roi dérisoire que la danse indigène se chargeait de tourner en ridicule ?

On voit à quel point les traditions venues d'Europe influencent le masque dans le Mexique indien contemporain. Mais le phénomène s'accompagne-t-il de l'absence de résurgences de thèmes précolombiens ? Question délicate, réponse incertaine.

Peut-on voir dans ce masque huichol[3] la réminiscence de l'effigie de *Tlaloc* ? Ce nez en forme de trompe, ces yeux énormes, globuleux, enfermés dans de larges « lunettes », cette bouche aux lèvres en pavillon rappellent vaguement en effet le masque de l'ancien dieu de la pluie... Peut-être faut-il chercher en pays otomi, dans la région de San Bartolo Tutotepec (Hidalgo) ? Ces masques dits de *ueue*[4], de « vieillards », et qui ne ressemblent à rien d'humain, sont-il la figuration de génies ancestraux ? Mais quelle résonance précolombienne peuvent bien susciter ces cornes caprines, cette longue barbe de crins, ces plaques de fourrure fauve hétéroclitement assemblées sur la forme en bois ?

Véritablement, les traits des masques ethnographiques qui permettent une allusion ou une référence à l'ancienne tradition nahua sont excessivement rares. Mais si l'actuelle prosopopée autochtone s'inspire tant des Espagnols, on peut se demander si ce n'est pas en raison de la carence offerte par la civilisation aztèque en matière de masque...

Quelles sont donc les présomptions de preuve de l'existence du masque dans le Mexique ancien ?

Il convient tout d'abord de distinguer plusieurs objets que la langue française désigne sous le vocable unique mais non univoque de « masque ».

— *Les masques funéraires*

D'un strict point de vue ludique, il faut éliminer de la catégorie les « masques funéraires ». De Colima à Palenque (Chiapas, aire maya), les archéo-

3. Masque 93.38.140. Avec le 93.38.141 et le 93.38.142, il forme une série très originale provenant curieusement de la même région que les masques cités plus haut. Ces objets anciens sont en cuir enduit de plâtre. Conformément à l'usage, ils ont été plusieurs fois repris, repeints, retravaillés. Ils sont polychromes et vernis.

4. Masques 55.38.710 et 55.38.711. Provenance, Piedra Ancha.

logues en ont trouvé un grand nombre, attestant leur usage dans toute la Méso-Amérique.

A Teotihuacan, les séries sont célèbres [5] : les formes stéréotypées ont été traitées par les artistes dans la serpentine, la néphrite, le basalte, la jadéite, l'albite, avec parfois des incrustations de nacre ou de pierres fines. Les masques sont massifs et pesants ; leur dos est lisse ; l'intérieur n'est jamais évidé. Les yeux et la bouche sont incisés en creux, mais non perforés : à la commissure des lèvres et des paupières, se remarquent deux petits trous : ils devaient servir à la fixation des yeux et des dents amovibles qui venaient s'enchâsser dans les cavités et qui étaient probablement réalisés en matériau précieux, nacre ou *chalchiuitl*... Ces « masques », qui ne masquent en réalité rien du tout, servaient, croit-on, de visages aux fardeaux funéraires, aux pseudo-momies sous la forme desquelles certaines personnes étaient inhumées.

Les Aztèques, qui utilisent principalement la crémation comme mode de sépulture, connaissent néanmoins le masque mortuaire. Avant de brûler le défunt, on le pliait dans des draps, les jambes repliées devant le tronc ; on parait alors la « momie » ainsi constituée d'ornements de plumes et de papier, et sa face était couverte d'un masque de bois [6]. Les archéologues ont cependant retrouvé de splendides masques de mosaïque, ce qui paraît confirmer le témoignage du « Conquérant anonyme » qui eut l'occasion d'assister à l'ouverture d'un caveau où était enterré un personnage important assis sur un *icpalli*, un siège cérémoniel, revêtu de ses armes et de ses bijoux [7]. Comme les Maya de Palenque et les Zapotèques de Monte Albán, les Aztèques connaissent la chambre funéraire où le gisant masqué est entouré des richesses qui l'avaient accompagné ici-bas...

Evidemment, ce type de masque ne concerne ni le jeu, ni la fête.

— *Des masques non portables*

Il est ensuite une catégorie fort étonnante : les Aztèques ont des masques de pierre ou de céramique, aux yeux et à la bouche ajourés comme pour voir et parler, à l'intérieur évidé comme pour être appliqué sur la face, mais qui ne sont pas destinés à être portés par des hommes, leur petite taille l'interdisant !

Pour certains, leurs dimensions très restreintes les classent indubitablement dans la catégorie des *pendentifs* : ils ne sont d'ailleurs que des

5. Le Musée de l'Homme en possède de nombreux exemplaires dont le célèbre 78.1.187 sur les joues duquel l'artisan a représenté un oiseau en utilisant les nervures de la pierre.

6. *Cf. Codex Magliabecchi,* fol. 66-69.

7. *Le conquistador anonyme,* trad. Jean Rose, Mexico, I.F.A.L., 1970, p. 26.

simulacres de masques, une reproduction modèle réduit qui réitère une morphologie tout en perdant l'initiale fonction. D'autres ont une taille bâtarde (15 cm × 10 cm en moyenne) qui les situe à égale distance du pendentif et du masque proprement dit. Quelle pouvait être l'utilité de ce *Tlaloc* en céramique grise [8] qui a bien les orifices oculaires et buccal ajourés, mais qui ne présente aucune perforation autorisant une quelconque suspension du masque ? Pourtant un très beau masque de vieillard [9] décharné et ridé, en céramique rougeâtre, brute mais scarifiée, possède, lui, des perforations destinées à une attache : mais que pouvait masquer cet objet de 15 cm × 12 cm ? De toute façon, il ne semble pas que nous soyons en présence de masques destinés à une quelconque représentation rituelle ou ludique... Leur signification reste indistincte, mais sort probablement du domaine du jeu.

— *Notre Seigneur l'Ecorché*

Les « masques de *Xipe Totec* » forment une catégorie à part. Le visage du dieu de l'écorchement est toujours représenté dissimulé derrière un masque de peau qui n'est autre que la face d'une victime immolée et dépouillée en son honneur.

Les rites post-sacrificiels dédiés à *Xipe* étaient en effet assez particuliers ; après l'exécution par arrachage du cœur, les prêtres procédaient à l'écorchement du sacrifié de la façon suivante : on incisait l'épiderme horizontalement sur la nuque, et verticalement des vertèbres cervicales jusqu'au bas du dos, en suivant l'axe de la colonne vertébrale. On retournait alors l'enveloppe épidermique comme une peau de lapin. On recousait la fente thoracique, puis on sectionnait la partie supérieure des poignets et la partie inférieure des chevilles. Un pénitent ou un prêtre pouvait alors enfiler les jambes et les manches de cette tunique de peau humaine ; les mains et les pieds de la dépouille, inertes, pendaient dans le vide [10]. Il fallait encore se couvrir la face de la peau morte, les orifices des yeux, des narines et de la bouche permettant de voir et de respirer ; alors le dos était recousu à l'aide d'une lanière qui maintenait l'ensemble ajusté, et la partie postérieure du cuir chevelu et de la nuque était rassemblée en une sorte de chignon, derrière la tête du porteur de la défroque [11]. Dans ces conditions, parler du « masque de *Xipe* » ne peut être qu'un trope... Visible-

8. Musée de l'Homme, objet 78.1.296.

9. *Ibid.*, objet 78.1.180.

10. Les jambes étaient parfois coupées au-dessus du genou, à la façon d'un « bermuda ».

11. Plusieurs statues aztèques représentent des prêtres ainsi revêtus de la peau d'un sacrifié. Parmi les plus belles, mentionnons celle de la collection Woods Bliss et celle du Musée d'anthropologie de Mexico (voir aussi photo 34).

ment c'est désigner la partie pour le tout. En l'occurrence, la partie de peau qui couvre le visage ne peut en aucun cas se dissocier de l'ensemble de la dépouille que les Aztèques nomment globalement *eoatl*[12].

Il n'en demeure pas moins vrai que le dieu *Xipe Totec* est presque toujours représenté médiatement, dissimulé derrière un masque aux yeux mi-clos, tombant en demi-lune, l'orifice buccal laissant seul entrevoir les lèvres véritables du visage divin[13].

A ce sujet, relevons un détail, révélateur de l'idiosyncrasie mentale des Aztèques : *xipe* veut dire proprement « écorché », « écossé » ; or le dieu *Xipe* est figuré non pas directement en tant qu'écorché, mais porteur vivant de la peau d'un mort. Se revêtir de la peau d'un écorché, c'est devenir soi-même écorché, c'est se transfigurer en *Xipe*. Mais c'est aussi annihiler les barrières qui séparent la vie de la mort, c'est un peu confondre les rôles du sacrifiant et du sacrifié...

On appelle donc traditionnellement « masque de *Xipe* » ce qui n'est rien d'autre que l'effigie masquée du dieu. Ces « masques » sont de tous les genres. Le fameux *Xipe* en or, trouvé dans la tombe 7 de Monte Albán (Oaxaca) — et qui compte assurément parmi les plus beaux bijoux mixtèques —, est une miniature de 6,9 cm de haut qui servit peut-être de pectoral[14]. Il existe, au British Museum, en deux versions comparables, deux « masques de *Xipe* » en pierre massive qui possèdent des motifs sculptés au verso[15]. Malgré leur taille qui évoque les dimensions habituelles d'un masque d'adulte, ces objets n'ont pas été créés pour dissimuler un visage, ni même pour en remplacer un : ils ont été conçus probablement pour être suspendus dans quelque temple, en tout cas pour être vus des deux côtés... Mais l'appellation de « masque » est-elle, à ce niveau, encore justifiée ?

12. Le *Yopicalco,* le soixantième édifice du grand *teocalli* répertorié par Sahagún, « l'endroit de la maison yopi », du nom de la région d'origine du dieu *Xipe Totec,* est aussi appelé *Eoacalco,* « l'endroit de la maison des dépouilles ».

13. Des rites d'écorchement sont aussi dédiés à la déesse *Tlazolteotl,* d'origine huaxtèque, divinité du plaisir sexuel et de la fécondité, qui à Mexico s'assimila aux vieilles déesses-mères *Toci* et *Teteo Innan. Tlazolteotl* est, elle aussi, représentée recouverte de la peau d'un — ou d'une — sacrifié(e) : elle a donc le visage caché sous un masque de peau (*cf.* par exemple *Codex Borbonicus,* pl. 13). Elle s'identifie également à la déesse *Ixcuina,* « celle qui a quatre visages », et par certains aspects à la déesse tellurique de l'abondance *Chicome coatl,* « sept-serpent ».

14. Voir sa représentation par exemple dans *Before Cortés. Sculpture of Middle America,* catalogue de l'exposition du Metropolitan Museum of Art, New York, automne 1970, objet n° 297.

15. *Ibid.,* objet n° 278 (reproduit photo 35).

— *Les manuscrits pictographiques*

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les différents codex précortésiens n'abondent pas en représentations d'hommes ou de divinités masqués. Beaucoup de figures paraissent porter un demi-masque de type « loup » ; mais à l'analyse, ces « masques » noirs, rouges ou bruns se révèlent n'être que des cas particuliers de peintures faciales dont les Aztèques, nous y reviendrons, faisaient grand cas. De même on utilise quelquefois improprement le terme de « masque buccal » pour désigner les peintures en forme de main, de papillon ou de fleur, insignes caractéristiques qui cernent la bouche de certaines divinités comme *Nanauatzin, Xochipilli, Tlahuizcalpantecutli* ou *Macuiltochtli.* Certaines déesses telluriques *(Teteo Innan, Ciuacoatl)* ou la déesse du feu domestique, *Chantico,* ont « les lèvres épaissies » avec un enduit de caoutchouc (« los labios abultados con hule »). Mais il ne s'agit pas là exactement de « masques » au sens plénier du terme.

— *Les dieux masqués*

Pourtant trois dieux sont traditionnellement considérés comme porteurs de masque : le dieu de la pluie, le dieu du vent et le dieu de la mort[16].

En ce qui concerne *Mictlantecutli,* « le seigneur du pays des morts », il n'est absolument pas prouvé qu'il soit masqué. La sculpture et la pictographie le représentent avec une tête de mort — le *tecpatl,* insigne du nord, d'ailleurs souvent fiché dans la cavité nasale —, mais rien n'indique qu'il faille voir dans cette apparence un masque imitant une face squelettique : n'est-il pas plus simple de considérer que le dieu des morts a tout simplement le visage d'un mort ?

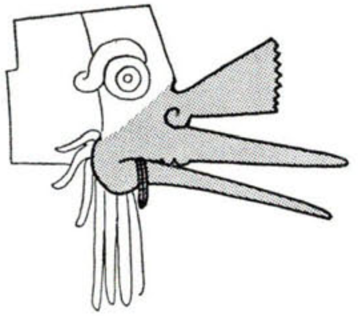
Cependant, à cause de la spécificité des rapports de la vie et de la mort chez les Aztèques, le problème n'est pas aussi clair. La vie est une apparence de la mort et la mort un déguisement de la vie : c'est probablement en ce sens qu'il faut comprendre la planche 56 du *Codex Borgia*[17], où des mains et des pieds bien en chair prolongent les membres décharnés de *Mictlantecutli.* Le graphisme donne l'impression qu'un être vivant a enfilé une tunique simulant un squelette, comme un *Xipe* revêt la peau d'un écorché ! En l'occurence, il semble bien que le *tlacuilo* se soit ingénié à suggérer la vie sous les traits de la mort. Mais le déguisement paraît ici singulièrement symbolique...

16. Le problème ne se pose pas pour *Xolotl* qui est un dieu à tête de chien ou pour *Ueuecoyotl* qui a une tête de coyote comme Anubis a une tête de chacal.

17. Reproduite photo 26. Voir aussi *Codex Borgia,* pl. 73, *Codex Borbonicus,* pl. 10, etc.

Le cas de *Tlaloc* est discutable. On parle toujours du « masque du dieu de la pluie » avec ses yeux ronds cerclés de « lunettes », son nez parfois en « trompe d'éléphant » et ses « crocs » qui tombent à la commissure des lèvres. Mais qu'est-ce qui permet d'affirmer que *Tlaloc* soit masqué ? Rien n'apparaît derrière le faciès qui soit l'indice d'un dédoublement. J'inclinerais à penser, pour ma part, que les traits sous lesquels le vieux dieu des eaux primordiales est représenté coïncident exactement avec son effigie même. Ce n'est pas semble-t-il un masque, mais le visage un peu monstrueux de *Tlaloc* qui s'offre à nos regards.

Quant à *Eecatl,* le dieu du vent, il porte indubitablement un demi-masque buccal. La tradition désigne cet insigne fort caractéristique par « mascara de pato ». Mais s'agit-il vraiment d'un « masque de canard » ? L'appellation n'est cependant pas fortuite : le masque évoque en effet une sorte de bec pointu et proéminent qui englobe tout le menton et la bouche ; et dans le prolongement du nez, une sorte de tuyau ouvert figure l'orifice par lequel le dieu souffle le vent. Toute la partie supérieur du visage reste



dégagée. Nous possédons de nombreuses sculptures représentant le dieu, provenant aussi bien de la région de Mexico [18] que de la région huaxtèque. Car *Eecatl* est un dieu étranger, c'est un dieu des *Cuexteca* qui habitent le Nord-Est atlantique du Mexique et que les linguistes considèrent comme un rameau dissident de la grande famille maya. Mais c'est à Mexico qu'il connut sa plus grande fortune puisqu'il fut assimilé à la personne même de *Quetzalcoatl.* Et le grand dieu civilisateur omniprésent dans les manuscrits pictographiques et dans les thèmes de la statuaire y est le plus souvent représenté coiffé du chapeau pointu typiquement huaxtèque et à demi

18. Voir dans J. Soustelle, *L'art du Mexique ancien,* Paris, Arthaud, 1966, pl. 11, la représentation de *Eecatl* — ou d'un prêtre l'incarnant —, le bas du visage couvert de l'étrange masque du dieu du vent. Cette statue splendide provient de Calixtlahuaca (Mexico), site célèbre par son temple rond dédié à *Eecatl.*

masqué de ce curieux appendice en forme de double bec dont l'origine nous échappe pour l'instant[19].

Si l'on accepte de ne pas se prendre au jeu d'une abusive extension de concept, il faut convenir que les preuves sont bien minces, qui nous autorisent à subodorer l'existence et l'utilisation de masques à des fins ludiques et dramatiques, dans la société aztèque du 16^{e} siècle. Le masque intervient-il donc sous la figure de l'exception ?

b. *Xaiacatl : un rôle de figurant ?*

Non ! Les Aztèques ne sont pas marginaux dans l'histoire des civilisations au point d'ignorer totalement le masque : les chroniques, les codex et l'archéologie le révèlent.

C'est *Xochipilli* lui-même, le dieu du jeu en personne, qui s'interpose de façon décisive sur l'itinéraire de notre quête.

La célèbre statue du Musée d'anthropologie et d'histoire de Mexico[20] représente « le prince des fleurs » assis sur un *tzinicpalli* carré, un siège sans dossier, richement décoré. Le dieu se tient les jambes croisées, dans l'attitude présumée d'un spectateur de jeu de balle. Il est paré de fleurs et d'ornements de lourdes griffes félines. Il a le regard tourné vers le ciel comme pour suivre la trajectoire d'une balle haute...

Sans aucun doute, il porte un masque. L'artiste qui a travaillé la pierre a voulu représenter un masque de bois aux traits lisses dont on peut juger de l'épaisseur sous le menton : le cou est tendu, découvert, et le sculpteur a réalistement rendu l'impression de superposition du masque sur le visage.

19. La statuette olmèque dite « de Tuxtla » que possède la Smithsonian Institution (Washington), connue pour porter gravée sur le dos l'une des plus anciennes dates à ce jour déchiffrées, représente un être obèse bien dans la tradition olmèque. Mais l'homme (ou le dieu) a la particularité d'avoir le bas du visage recouvert d'un « masque » posé à plat sur la figure et le cou. Cet attribut paraît être effectivement la représentation assez réaliste d'un bec de canard. Peut-être faut-il voir là l'une des premières ébauches du masque d'*Eecatl* ? Mais évidemment, rien n'autorise actuellement à assimiler la statuette de Tuxtla à une figuration du dieu du vent (voir sa photographie, *ibid.*, pl. 21).

Il faut d'autre part noter qu'*Eecatl* est parfois représenté par un singe au ventre ballonné. C'est sous ces traits qu'il était révéré par exemple dans le temple rond récemment mis au jour à l'emplacement de la station Pino Suarez, lors de la construction du métro à Mexico. La statue retrouvée *in situ* a été placée au Musée d'anthropologie et d'histoire. Le sculpteur a doté le singe soufflant d'une queue en forme de serpent, probablement afin de matérialiser le rapport consubstantiel avec *Quetzalcoatl.*

20. Reproduite photo 32.

Les perforations oculaires laissent entr'apercevoir les orbites du dieu, et les lèvres apparaissent derrière la bouche au rictus pleurant, ajourée en demilune.

Si le dieu du jeu porte un masque, c'est que les Aztèques utilisent effectivement cet accessoire à des fins ludiques, soit au cours de danses, soit pour des représentations de forme théâtrale.

Animé de cette certitude, on peut partir, dans les textes, à la recherche du masque. Mais la prudence est encore de règle : bien souvent les chroniqueurs extrapolent et appliquent le terme de « mascara » à ce qui n'est que parure. Sahagún nous explique par exemple que pour l'escarmouche du troisième jour d'*Atemoztli*, « on arrangeait le *chonchayotl* avec des masques épouvantables » (« componían uno de zaharrón con unos balandranes y carátulas espantables »)[21] ; or, en étudiant le texte nahuatl de ses informateurs[22] et le dessin correspondant dans la partie pictographique[23], on s'aperçoit que l'effet effrayant ne s'obtenait pas avec des masques... mais en ébouriffant les cheveux poissés de sang de l'homme à qui était dévolu le rôle du « matassin » : la différence est notoire !

Il est probable que Durán est crédible chaque fois qu'il mentionne le port de masques au cours de danses ou autres cérémonies ; mais chaque assertion doit être traitée de façon critique et appeler confirmation de la part d'une autre source... Pourtant, certains indices semblent irréfragables. Tezozomoc dans sa *Crónica mexicana* rapporte le curieux présage qui survint à un vieil habitant de Tlatelolco, sous le règne d'*Axayacatl* : un chien se mit à parler pour prophétiser les malheurs qui allaient s'abattre sur la ville ; son maître, irrité de ce funeste augure, le tua sur-le-champ ; c'est alors un dindon qui prit la parole, et le vieillard inquiet décapita l'oiseau de malheur ; mais une voix forte se fit entendre à nouveau : c'était un masque suspendu contre un mur qui prenait la parole à son tour, un masque de « viejo », précise l'auteur, dont l'homme se servait pour danser l'areito et le *mitote*[24]. Le *tetzauitl* ne fut pas vain : les Mexicains ne tardèrent pas à se rendre maîtres de la ville. L'anecdote est importante puisqu'elle authentifie, indirectement, l'existence de masques de danse en pleine période « classique », la victoire d'*Axayacatl* sur le roi *Moquiuitztli* ayant eu lieu en 1473.

21. Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 213 (livre II, chap. 34).
22. *Florentine Codex*, part III, p. 137.
23. *Códice Florentino*, lam. XIII, n° 31.
24. *Cf.* H. A. Tezozomoc, *Crónica mexicana* (1598), Mexico, Leyenda, 1944, p. 190 (fin du chap. XLIII). L'existence de masques de ce type est justement confirmée par Durán : « Otro baile habia de viejos que con mascaras de viejos corcobados se bailaba... » (*op. cit.*, t. II, p. 231).

Et puis l'une des planches du *Codex Magliabecchi*[25] représente sans ambiguïté possible un prêtre tenant à la main... un masque à l'effigie de *Tlaloc*. Certes ce manuscrit pictographique est postérieur à la Conquête, mais il a trait exclusivement à la vie culturelle et religieuse traditionnelle, et les influences espagnoles présentes dans le graphisme ne semblent pas avoir altéré la probité du document.

Le masque existe donc véritablement dans l'ancien Mexique. Bien que les références n'abondent pas, le dépouillement de la version nahuatl du *Codex de Florence* m'a permis d'esquisser une typologie du masque aztèque. Il porte un nom unique : *xaiacatl*. Mais le mot nahuatl est curieusement aussi peu univoque que le mot français.

— Les Aztèques ont d'abord des masques de danse. *Xaiacatl* apparaît au dernier rang de la liste des accessoires dont usent les seigneurs pour se parer quand ils dansent[26]. Un peu plus loin, il est précisé que les masques servent à représenter les habitants de la *Huaxteca* lorsque l'areito leur est consacré. Car la danse, à Mexico, a un côté « folklorique » indéniable : « S'il fallait chanter un chant de *Uexotzinco*, on se parait comme les gens de l'Anahuac, on imitait le parler, la parure et l'équipement des gens de l'Anahuac. Si l'on devait danser sur un air huaxtèque, on se mettait à parler comme les Huaxtèques et on les imitait en portant des perruques aux cheveux jaunes et des masques à la face marquée de traits de couleur *(yoan xaiacatl ixtlamioa)*[27]... »

— Le masque est bien sût utilisé pour représenter un dieu au cours d'une cérémonie religieuse. Mais ce traitement n'est réservé qu'à *certains* dieux. Et l'utilisation du masque est, somme toute, assez rare. Il est attesté que quatre dieux au moins réclament des servants masqués.

Le vieux *Tlaloc* renoue ici avec sa légende : s'il n'est pas lui-même masqué, ses prêtres le sont parfois. Lors de la fête du sixième mois, *Etzalqualiztli*, célébrée en l'honneur du dieu de la pluie, le principal officiant, le *tlalocan tlenamacac*, « le prête du feu du temple de *Tlaloc* », nous est décrit portant une coiffure en plumes de quetzal et d'aigrette, une « jaquette de brume » *(ayauhxicolli)* et un masque de *Tlaloc (tlalocaxaiac)* dénommé aussi *ayauhxaiac*, « masque de brume[28] ».

On sait d'autre part qu'un masque de *Tlaloc* figurait parmi les présents

25. Fol. 29 (reproduit photo 33).
26. *Florentine Codex*, part IX, p. 28 (livre VIII, chap. 9).
27. *Ibid.*, p. 45 (livre VIII, chap. 14, § 7).
28. *Ibid.*, part III, p. 82 (livre II, chap. 25). La brume *(ayauhtli)*, « le *yauhtli* de l'eau » (?), est le symbole de *Tlaloc* par excellence : elle évoque l'humidité, c'est-à-dire l'eau virtuelle, l'eau considérée comme le réservoir des potentialités de fécondité.

offerts par *Motecuzoma* à Cortés : « Les messagers de *Motecuzoma* portaient aussi les ornements et les attributs du dieu *Tlalocatecutli*, « seigneur du *Tlalocan* », qui se composaient tout d'abord d'un masque avec sa couronne de plumes [29]... »

Une autre divinité antique ne se laisse personnifier que par un masque, c'est *Ilamatecutli*, « le seigneur-vieille ». Cette déesse tellurique n'est pas sans rapport avec *Tlaloc*, du moins avec le panthéon qui s'ordonne autour de lui : elle est associée à *Tonan*, « notre mère », vieille déesse autochtone de la fécondité végétale. Lors de la fête de *Tititl*, elle reçoit deux personnifications différentes : une femme revêtue de ses attributs — mais pas d'un masque — l'incarne tout d'abord ; celle-ci est sacrifiée au cours d'une danse ; c'est un prêtre, un homme, qui la décapite et qui danse à son tour un moment, en brandissant sa tête dégoulinant de sang ; puis la suite de la cérémonie confie à ce prêtre le rôle de la déesse : « On lui mettait sur la tête un masque qui regardait dans deux directions *(xaiacatl, occampa tlachia)*, qui avait des lèvres énormes et des yeux tout exorbités [30]... » C'est grâce à ce faciès monstrueux que l'homme chargé du ministère de son culte se transfigurait en *Ilamatecutli*.

Les prêtres de *Quetzalcoatl* utilisent parfois des masques, en particulier lorsqu'il s'agit de représenter le dieu sous son avatar d'*Eecatl*, le dieu du vent. Ils portent alors l'énigmatique « mascara de pato » dont nous avons parlé.

Mais *Quetzalcoatl*, le grand dieu civilisateur, est une déité polymorphe, aux multiples figures. Au 16ᵉ siècle, à Mexico, il lui arrive encore de redevenir le vieux dieu tellurique qui trônait aux côtés de *Tlaloc* dans le panthéon de Teotihuacan. *Quetzalcoatl* retrouve précisément son initiale identité de « serpent à plumes » à travers un *coaxaiacatl*, un masque de serpent.

Par une incroyable coïncidence, Cortès arriva au Mexique une année *ce-acatl* ; or le mythe voulait que *Quetzalcoatl* revienne justement une année *ce-acatl* et qu'il apparaisse à l'est. Les Aztèques, qui ne connaissent pas la catégorie du fortuit, crurent donc au retour du dieu. *Motecuzoma* délégua des émissaires chargés d'offrir au « dieu » Cortès les vêtements cérémoniels dont ils usaient pour leurs principaux cultes. En premier lieu, les ambassadeurs aztèques portaient naturellement une parure de *Quetzalcoatl (ieoatl in itlatqui Quetzalcoatl)* dont la pièce principale était « un masque de serpent fait de turquoise » *(coaxaiacatl xiuhtica tlachioalli)* [31].

29. Sahagún, *op. cit.*, t. IV, p. 29 (livre XII, chap. 4).
30. *Florentine Codex*, part III, p. 144 (livre II, chap. 36).
31. *Florentine Codex*, part XIII, p. 11 (livre XII, chap. 4). Ce masque, selon toute vraisemblance, se trouve aujourd'hui au British Museum (*cf.* E. Carmichael, *Turquoise Mosaïcs from Mexico*, Londres, Publication du British Museum, 1970).

Le texte nahuatl est laconique, mais Sahagún dans sa version espagnole nous fournit une minutieuse description : « Sur le masque en mosaïque de turquoise, il y avait un serpent de la même turquoise ouvrée, dont un repli venait former le haut du nez du visage ; d'un côté, une partie du corps avec la tête se repliait de manière à former l'un des sourcils tandis que le reste du corps et la queue passaient sur l'autre œil pour former l'autre sourcil. Ce masque était fixé à une grande couronne remplie de plumes riches, larges et très belles, de telle façon qu'il venait s'appliquer sur le visage lorsque la couronne était posée sur la tête[32]. »

Les Aztèques attribuent donc des masques à *Quetzalcoatl,* mais c'est l'antique figuration du dieu que manifeste le *coaxaiacatl...*

Centeotl, le jeune « dieu du maïs », se laisse également incarner par le truchement du masque. Il compte parmi les quatre divinités protectrices des *tlatecque,* les lapidaires fameux qui travaillaient le jade, la *chalchiuitl* et les pierres fines, avec un art consommé des plus habiles techniques. Ces artisans avaient leur fête corporative, comme d'ailleurs tous les corps de métiers représentés à Mexico : à cette occasion, ils offraient en sacrifice quatre victimes que l'on revêtait, avant de les immoler, des attributs de la déesse *Chicnaui itzcuintli,* « neuf-chien », et des dieux *Naualpilli,* « le prince-sorcier », *Macuilcalli,* « cinq-maison », et *Centeotl.* Le dieu du maïs était « représenté par un homme revêtu d'un masque de turquoise *(xiuhxaiac)*... d'une jaquette de brume de couleur bleue... et du joyau du vent[33] ». Il est probable que le masque en question était l'un de ces masques en mosaïque qui servaient aussi de masques funéraires aux grands personnages, et qui constituaient l'une des spécialités des lapidaires mexicains.

Seulement, *Centeotl* est plus connu pour porter un *masque de peau.* La mythologie en fait le fils de *Tlazolteotl.* On sait que la déesse du péché charnel est associée aux déesses telluriques et en particulier à *Chicome coatl,* déesse du maïs toujours représentée dans la statuaire et la pictographie avec deux épis dans chaque main. *Centeotl,* en tant que dieu du renouveau, est le dieu du jeune maïs : c'est à ce titre qu'il est le fils de *Chicome coatl/Toci/Tlazolteotl.* La fête d'*Ochpanitzli,* « le balayage », au rituel excessivement complexe, insère dans sa trame la geste de la naissance de *Centeotl.*

32. Sahagún, *op. cit.,* t. IV, p. 27-28 (livre XII, chap. 4).

33. *Florentine Codex,* part X, p. 80 (livre IX, chap. 17). Le joyau du vent (*eecacozcatl* ou *eecailacacozcatl,* littéralement « le collier du vent qui s'enroule ») est un strombe de grande dimension découpé à sa portion supérieure, de façon à laisser apparaître la spirale interne du coquillage. Cet ornement, porté en sautoir, est caractéristique de *Quetzalcoatl* en tant que dieu du vent *(Eecatl).*

La femme qui incarne *Tlazolteotl* est « enlevée » par un homme qui la porte au sommet d'une pyramide, en simulant le rituel du mariage : car il s'agit d'une hiérogamie symbolique. Mais c'est le sacrifice qui vient consommer l'union : que la mort intervienne pour se substituer à la copulation n'étonnera guère les mythanalystes ! La « déesse » est alors écorchée : on commence par découper dans sa cuisse un large morceau de peau ; après quoi, le prêtre nommé *Teccizquacuilli* se revêt de la dépouille ; il incarne ainsi la divinité sacrifiée. Il se rend alors dans le temple de *Centeotl* où l'attend un adolescent choisi pour représenter le dieu. Celui qui personnalise *Tlazolteotl* s'accroupit devant lui pour mimer l'accouchement de la déesse enfantant *Centeotl*[34] : la parturition symboliquement achevée, l'incarnation de *Tlazolteotl* va placer la peau de « sa » cuisse sur le visage de *Centeotl* pour le faire naître à la vie et pour affirmer le lieu de consubstantialité qui lie la mère à son fils[35]. Ce masque est nommé *mexaiac*[36] et son étymologie réclame une explication.

La cuisse dans le vocabulaire anatomique est désignée par *metztli.* Mais le même mot s'applique aussi à la lune, à l'astre nocturne ! *Mexaiac* est donc à la fois un « masque de cuisse » et un « masque de lune ». Que *Tlazolteotl* soit liée à la lune, cela ne fait aucun doute : qu'on en juge par son *yacametztli,* sa « lune de nez », et par les motifs en croissant qui ornent ses vêtements. Ce qui est plus important, c'est que, par là, elle se rattache à la très vieille couche mythologique des déesses lunaires. D'ailleurs, le fait que le ministre revêtu de la peau de *Tlazolteotl* reçoive le nom de *Teccizquacuilli,* « le prêtre du coquillage marin », confirme cette interprétation : *Tecciztecatl* est le dieu qui, par son sacrifice, à Teotihuacan, devint la lune. Par la même occasion, l'aspect érotique de la déesse huaxtèque s'en trouve conforté. Les vieilles divinités lunaires, déesses de la fécondité, sont des déesses de l'amour physique : elles sont représentées dans les codex, les seins nus, parfois dans des poses alanguies[37]. Et *tecciztli* en langage ésotérique désigne l'organe sexuel féminin.

Il faut croire que c'est en fonction de la connotation érotique de la lune que l'on désigna par son nom les parties du corps humain associées au plaisir sexuel et à la fonction de reproduction : les « pretty ladies » de Tlatilco, qui datent précisément de l'époque du panthéon lunaire, ne sont-elles pas justement des Vénus callimères aux cuisses démesurément emphatiques ?

On comprend maintenant pourquoi les textes appellent souvent *Toci* et

34. *Cf. Codex Borbonicus,* pl. 13 (reproduite photo 14).
35. *Cf. Florentine Codex,* part III, p. 111 *sq.* (livre II, chap. 30).
36. De *metz(tli)* et *xaiac(atl).* Le *tz* se module fréquemment en *x.*
37. Voir photos 7 et 15.

Teteo Innan « déesses au masque de lune[38] ». Elles portent, sur la face, l'emblème érotique de leur condition divine...

— Par une coïncidence surprenante, bien qu'elle ne soit rien d'autre qu'une homonymie, le terme *mexaiac*[39] s'applique à un masque en tout point différent du lambeau de peau de *Centeotl* et des déesses lunaires...

Mexaiacatl désigne un *masque en feuilles d'agave* (« carátula de maguey » !) à l'histoire et à la fonction aussi obscures qu'intriguantes.

Mon attention fut retenue, alors que j'étudiais le *Codex Borbonicus,* par la planche splendide qui illustre la cérémonie du feu nouveau[40] : sur le côté droit du manuscrit, des vieilles et des femmes enceintes, dont l'une tient un enfant dans ses bras, sont représentées assises et, selon la coutume, de profil ; mais, à côté de leur visage et comme rattachés au front par un fil invisible, figurent des masques qui ont l'extrême originalité d'être dessinés *de face*[41] ; un homme debout et armé d'un *maquauitl,* d'une masse d'armes, semble menacer une femme enceinte enfermée dans une sorte de bocal : lui aussi est de profil, le front surmonté d'un masque vu de face... Ces masques qui paraissent flotter sur les êtres comme quelque âme surnaturelle, je les pris tout d'abord pour des objets de *chalchiuitl,* de turquoise, en raison de leur couleur bleu intense. Mais quelle pouvait bien en être la fonction ? Et pourquoi cette dualité exprimée par l'opposition face-profil, les représentations de face dans les codex précolombiens étant extrêmement rares ?

Sahagún, questionné, répondit en partie à la première interrogation. Lors de la ligature d'années appelée *texiuhmolpili* ou *molpilia xiuitl,* qui avait lieu tous les cinquante-deux ans, le feu naissait à nouveau sur la montagne Uixachtlan et tous les habitants de la vallée de Mexico montaient sur le toit de leur maison pour assister à la scène nocturne. « Mais les femmes enceintes se couvraient la face d'un masque en feuilles de maguey *(auh in ootzti, momexaiacatiaia, inmemexaiac quicuia).* On les enfermait dans des greniers, car on en avait peur. On disait qu'en vérité, si le feu nouveau ne se faisait pas, elles se métamorphoseraient en bêtes féroces et dévoreraient les hommes. Et l'on masquait aussi les petits enfants avec des feuilles de maguey *(auh in pipiltotonti, no quinmemexaiacatiaia).* En vérité, ils ne devaient ni dormir, ni fermer les yeux ni même les tenir mi-clos... Leurs parents les tenaient éveillés, les secouant de temps en temps d'une bourrade, et les interpellant... Car l'on pensait que s'ils s'endormaient ils seraient changés en souris ; ils deviendraient souris[42]. »

38. *Cf.* aussi *infra,* p. 253-254.
39. De *me(tl),* agave et *xaiac(atl),* masque.
40. Pl. 34 (reproduite photo 36).
41. Voir photo 37.
42. *Florentine Codex,* part VIII, p. 27 (livre VII, chap. 10).

L'usage exceptionnel de ces masques de maguey est donc bien attesté lors de la grande cérémonie de la ligature d'années. Mais leur rôle reste énigmatique : il semble que leur finalité soit moins de dissimuler un visage que de le « fixer » ; tout se passe comme si le masque retenait, incarnait l'identité humaine des femmes et des enfants, parant ainsi la menace de transformation animale. Le masque serait ici un double susceptible de conserver l'apparence humaine des individus par-delà le risque de métamorphose.

Mais les Aztèques n'ont pas l'air d'être absolument sûrs de son efficacité puisque les femmes enceintes sont enfermées pour plus de sécurité, et les enfants sont tenus en éveil pour que la continuité de leur être soit perpétuée à travers cet effort vital ! Et quid de la connotation agricole de ce rituel singulier ? Pourquoi des feuilles de maguey conviennent-elles mieux en l'occurrence qu'un masque de bois ou de pierre dure ? Et pourquoi sont-ce des greniers qui servent de « prisons » ? Et pourquoi le *Codex Borbonicus* représente-t-il aussi un guerrier « masqué » ? L'archéologie des textes et des manuscrits ne nous livre qu'une strate affleurante : il est à craindre qu'elle ne s'explique qu'en fonction de ses substructures et celles-ci sont peut-être à jamais enfouies dans la mémoire de la terre mexicaine.

— Le masque peut enfin venir se substituer totalement au visage. Les dieux ne sont pas toujours représentés par des êtres vivants : nous avons vu qu'ils peuvent être faits de pâte d'amarante ; ils sont aussi parfois figurés par un mannequin de bois, comme lors de la fête d'*Izcalli*, la dernière de la série des dix-huit mois. « Au dixième jour du mois, on fabriquait l'image *(ixiptla)* du dieu du feu : c'était un simple mannequin de bois *(colotli)*. On lui donnait un masque, son visage *(quixaiacatiaia, in ixaiac)*, fait de *chalchiuitl* avec des incrustations horizontales de turquoise... On lui mettait aussi une couronne de plumes de quetzal... d'où pendaient des cheveux blonds soigneusement taillés qui tombaient sur ses épaules comme si c'étaient vraiment les siens[43]... »

Dibble et Anderson traduisent parfaitement : le masque *est* le visage du dieu ; mais le texte nahuatl donne *ixaiac*, c'est-à-dire « son masque », pour « sa face ». Le *colotli* sans visage ne devient *Xiuhtecutli* qu'avec un scintillant masque de mosaïque, reproduisant d'ailleurs par sa décoration les peintures faciales distinctives du dieu du feu...

Nous retrouvons évidemment dans cette catégorie le masque mortuaire qui tient lieu d'apparence humaine au fardeau funéraire.

Mais le masque va encore plus loin dans sa coïncidence avec l'effigie. On peut, par exemple, relever que parmi les nombreux manteaux

43. *Ibid.*, part III, p. 147 (livre II, chap. 37). Le vingtième jour, on changeait le masque de la statue sans tête (*cf.* p. 148-149).

cérémoniels portés par les nobles existe un *coaxaiacaio tilmatli*[44], un « manteau au masque de serpent » ; si l'on en croit le texte espagnol, le motif de cette parure reproduit schématiquement une tête de serpent ; et, eu égard à cette schématisation, la tête se transmute lexicologiquement en masque : les Aztèques font jouer le mot exactement de la même façon que nous, lorsque nous parlons du masque du jaguar olmèque ou du masque du Chac maya... A un certain niveau d'abstraction, le masque ne fait qu'un avec le faciès qu'il se met à incarner : le problème est de savoir si, avec les Aztèques, nous sommes en face d'une catachrèse, comme en français, ou bien si la coïncidence du visage et du masque se situe dans le prolongement d'une conception philosophique particulière.

Le problème est évidemment complexe, car *xaiacatl* désigne à la fois le masque et le visage. Le visage est généralement désigné par le mot *ixtli* — qui, par ailleurs, s'applique aussi aux yeux. Mais, indubitablement, le mot *xaiacatl* est utilisé directement comme synonyme d'*ixtli* pour signifier « face, visage ». La partie anatomique du *Codex de Florence* mentionne explicitement le mot *xaiacatl* comme un substitut possible d'*ixtli* (livre X, chapitre 27, § 6). D'autre part, *xaiacatl* intervient comme élément phonétique dans de nombreux glyphes toponymiques ou patronymiques (*Axaiacatl* par exemple) : il y est le plus souvent figuré par un visage de profil[45]. On pourrait donc penser que *xaiacatl* désigne *d'abord* le visage. On pourrait même dans cette perspective lire le mot comme la contraction de *ixtli-yacatl,* « yeux-nez », formule binaire d'un type couramment employé en langue nahuatl. Selon cette conception, le masque serait toujours une extension du visage ; un *xiuhxaiacatl* serait « un visage de turquoise », un *mexaiacatl* un « visage de maguey », etc. N'y aurait-il donc pas chez les Aztèques de perception spécifique du masque ? Dans sa radicalité, l'hypothèse me paraît oublier la non-univocité propre au lexique nahuatl. *Xaiacatl,* c'est le masque[46]. Mais c'est aussi le visage. Masque et visage sont les deux bouts d'une chaîne sémantique qui semble se dérouler du premier sens à la deuxième acception. J'ai tenté de montrer comment « masque » *finit* par signifier « visage ». Parce que le masque finit toujours par coller à la peau. Surtout dans cette société « théâtrale » qu'est la société nahua. Nous verrons d'ailleurs plus loin comment la tradition proprement aztèque semble vénérer la parure épidermique et

44. *Ibid.*, part IX, p. 23 (livre VIII, chap 8).

45. Mais ce n'est pas une règle stricte (*cf.* A. Peñafiel, *Nombres geográficos de México,* Mexico, 1885, t. II) : dans le glyphe *cuauhxayacatitlan* (pl. X), le visage est représenté de face ; d'autre part, le glyphe *xayaco* (pl. XXXV) est figuré non par un visage, mais bien par un masque de profil.

46. Si le premier sens de *xaiacatl* est « masque », on pourrait retrouver dans le mot *ix(tli),* visage, et *aya(tl),* vêtement, manteau, couverture.

comment la peinture faciale paraît articuler le passage du masque au visage.

De toute façon, nous ne pourrons inférer de cette réflexion aucune règle générale : les rapports de l'être et du paraître ne se saisissent que dans la multiplicité de leurs manifestations ; et le masque n'est que *l'une* des épiphanies du paraître.

Encore faut-il observer que la teneur sémantique de *xaiacatl* est éminemment hétérogène ; presque autant qu'en français ! Le masque aztèque ne recouvre pas nécessairement le phénomène de transfiguration, qui, de toute façon, ne lui concède aucun privilège : le masque n'est pas le truchement préféré du mimétisme ludique ou dramatique. Dans la liste des accessoires servant à se parer pour les danses, il n'est mentionné qu'au dernier rang, comme rajouté au dernier moment pour réparer quelque oubli : « Ils se servaient aussi de masques en mosaïque, surmontés d'une huppe en or et accompagnés de perruques, comme aujourd'hui[47]. » La phrase tombe, laconique, pour clore le chapitre. Elle est d'ailleurs « rehaussée » par Sahagún qui glose sur un simple mot du texte nahuatl, beaucoup moins prolixe sur ce masque relégué au second plan, confiné dans un rôle de figurant à la grande fête des jeux de paraître. Car le masque n'est que l'un des attributs servant à la parure : dans le Mexique ancien, le dédoublement passe par le travestissement *global.*

2. Le primat de la parure

Dans notre culture, l'individualité s'exprime par la figure : ce sont les traits du visage qui caractérisent une personne. C'est à juste titre que notre langue peut dire que le masque opère une *transfiguration.* Changer de tête, c'est changer de personnalité, c'est changer d'apparence...

Cette valorisation privilégiée de la face n'existe pas chez les Aztèques : c'est la parure qui remplit la fonction que joue le masque dans d'autres traditions ; c'est elle qui transmue, transmute, transtatue, transpersonnalise. Mais la différence est notoire : si le masque dissimule, la parure a pour essence de révéler. Avant de se pencher sur la signification d'une telle substitution, il convient d'analyser la nature formelle de cette parure que les Aztèques nomment *nechichiualli.* Si elle est marquée par son extériorité, il lui arrive aussi de « coller à la peau » ; cette étonnante oscillation mérite attention.

47. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 299 (fin du chap. 9, livre VIII).

a. *L'extériorité*

La parure aztèque à l'époque de la Conquête est doublement frappée au coin du formalisme et de l'extériorité. L'être se confond avec le paraître ; et l'apparence individuelle est codifiée par les lois civiles avec une rigueur si précise que la tenue de chaque Mexicain permet d'identifier avec précision sa classe sociale, son métier, son grade, ses titres de gloire ou de noblesse : jamais le proverbe français « l'habit ne fait pas le moine » ne s'est trouvé aussi cruellement démenti.

Il est une anecdote fameuse rapportée par *Tezozomoc*[48]. Le chroniqueur raconte que le dernier souverain aztèque, *Motecuzoma Xocoyotzin,* entra un jour dans un jardin de Tacubaya pour y dérober un épi de maïs. Un jardinier qui travaillait non loin aperçut la scène ; il ne reconnut peut-être pas son souverain, mais du moins identifia-t-il l'intrus comme un grand seigneur s'il en jugea par le somptueux manteau qui lui couvrait les épaules. Il n'hésita pourtant pas, lui simple *maceualli,* à interpeller l'empereur et à le réprimander pour son geste indigne... Motecuzoma subjugué n'eut qu'un geste : il sortit son *xiuh ayatl,* son manteau orné de turquoise, et en revêtit le jardinier en guise de félicitation : par cet acte, l'empereur venait d'anoblir le *maceualli* qui, dorénavant, eut droit de porter le manteau de *tecutli...*

L'habit confère le statut social : à chaque état correspond un mode de parure, et chaque parure coïncide avec un « rôle » social. Les Aztèques forment finalement une société très théâtrale où les rapports entre les personnes sont largement déterminés par l'officielle apparence.

La parure dans son aspect extérieur englobe aussi bien le vêtement lui-même que les ornements corporels et les accessoires qui composent le costume[49].

— *Les atours*

Pagne et manteau constituent l'essentiel du vêtement masculin[50]. Le

48. Tezozomoc, *Crónica mexicana, op. cit.,* p. 401-402.

49. Se parer, s'orner, revêtir un travestissement ou un costume cérémoniel, sont des expressions équivalentes et n'expriment qu'une seule idée en aztèque. Le verbe correspondant est *nechichiua* (*quichichiua, mochichiua*). Toutefois, on rencontre aussi *quicencaua (mocencaua)* qui semble devoir s'appliquer plus spécialement au vêtement (s'habiller).

50. Les hommes portaient officiellement la marque distinctive de leur noblesse ou de leur fonction. Nos sources sont sûres et précises. En ce qui concerne la femme, la question est plus obscure. Il semble qu'elle n'affichait pas comme son mari son état civil et ses titres : elle se contentait de laisser transparaître dans sa

maxtlatl est une pièce de tissu dont les deux extrémités retombent devant et derrière, qui fait le tour de la taille, passe entre les jambes et se noue sur le devant : mis à part les Huaxtèques, réputés pour leurs mœurs érotiques, tous les Mexicains le portent au 16e siècle. Le *tilmatli* est un simple rectangle de tissu que l'on noue sur l'épaule droite, ou sur la poitrine ; ce manteau était d'un usage courant dans toutes les classes de la société, bien que l'image d'Epinal du *maceualli* veuille toujours le représenter simplement et succinctement vêtu du cache-sexe. En réalité, ce vêtement n'est lui-même insigne distinctif que par sa matière et le thème de sa décoration. Le *tilmatli* en fibres d'agave battues *(ichtli)* était par exemple réservé aux pauvres qui ne pouvaient s'offrir les splendides tissus de coton *(ichcatl)* en provenance de la zone totonaque, considérés comme une marchandise de grand prix.

Mais bien plus qu'un clivage économique, le vêtement concrétise et figure ostensiblement l'ordre du mérite : le simple citoyen, quelle que soit sa fortune personnelle, n'a le droit de porter qu'un manteau blanc uni. Seuls les dignitaires sont autorisés à arborer des manteaux brodés aux armes distinctives de leurs charges ou représentatives de leurs exploits : tel prêtre servant de *Mixcoatl* portera un *tilmatli* où figurent des cactus, emblèmes de la plaine du Nord où erre le dieu de la chasse ; celui qui incarne *Macuilxochitl* disposera de plusieurs motifs, la fleur, *xochitl,* le papillon, *papalotl,* le *tlapapalli* tricolore, le *tonallotl,* symbole solaire constitué de de quatre disques, ou le signe de la fête, *ilhuitl,* sorte d'hélice inscrite dans un cercle brillant et multicolore... A chaque grade militaire, à chaque fonction, à chaque performance exceptionnelle, correspond un manteau particulier. Nous avons vu que le vainqueur du « mât de cocagne » de *Xocotl uetzi,* ou que les meilleurs chasseurs de la battue sur le *Zacatepec* recevaient un manteau dont la couleur et le motif révélaient la nature de leurs mérites.

La variété des *tilmatli* cérémoniels est tout à fait surprenante[51] : les plumes rivalisent avec la fourrure, l'orange éclatant avec le bleu profond, l'abstrait avec le figuratif. Le *chicoiapalli nacazminqui iitic itac itzquauhtli,* « le manteau vert foncé barré à l'effigie de l'aigle d'obsidienne », jouxte l'*iztac xomoiuitilmatli cuitlachixio,* « le manteau en plumes de canard blanches avec une tête de loup ». Certaines parures sont en peau d'ocelot ou de coyote, d'autres rehaussées de plumes de quetzal vertes ou de guacamayo,

---

toilette le luxe de sa situation ou la modestie de sa fortune (*cf.* J. Soustelle, *La vie quotidienne...*, *op. cit.*, p. 163-165). Mais, bien sûr, les prêtresses et les servantes de certains temples possédaient leur costume propre et distinctif.

51. *Cf. Codex Magliabecchi,* huit premières feuilles ; *Florentine Codex,* part IX, p. 23-25 (livre VIII, chap. 8).

rouges, parfois *tenixio,* c'est-à-dire « bordées d'yeux », ce qui confère un grand prestige...

Le *maxtlatl* s'ornait de la même façon de motifs géométriques, réalistes, ou symboliques, et quoique avec moins de magnificence, témoignait, comme le *tilmatli,* du rang et de l'importance de son porteur. La « mode » mexicaine voulait d'ailleurs que le pagne s'assortît au manteau : les hommes portaient donc en guise de cache-sexe l'emblème de leur valeur et de leur puissance sociale. Chez les Aztèques, le vêtement a pour essence d'être vêtement de parade.

Lorsqu'un homme incarnait un dieu, on ne négligeait pas de lui attribuer *l'ensemble* des vêtements distinctifs de la divinité. En plus du pagne et du manteau il revêtait parfois le *xicolli,* sorte de surplis à manches courtes dont l'exemple le plus fameux est l'*ayauhxicolli,* « la jaquette de brume » distinctive de *Tlaloc* et des déités de la pluie.

Mentionnons encore, au rang des vêtements cérémoniels, le *cuechintli* dont se couvrent les guerriers lors des danses qui leur sont réservées[52] : c'était une résille, un manteau de coton très léger, à mailles très larges, qui paraît n'avoir été conçu que comme vêtement d'apparat...

— *Les « atavíos » et le tlauiztli*

Le vêtement aztèque se prolonge dans des accessoires qui se rattachent à la catégorie espagnole des « atavíos » et dans des attributs qui rejoignent la catégorie nahuatl du *tlauiztli*[53]. Comme c'est le cas pour le vêtement proprement dit, ces attributs portés à la main, au pied ou sur la tête sont en usage aussi bien dans la vie civile que dans la vie religieuse. Ils assignent aussi bien les dieux que les hommes.

• Parmi les éléments de ce « costume » global, les sandales *(cactli)* reçoivent une valorisation particulière. La chaussure n'est jamais neutralisée ; peut-être est-ce parce que le peuple marchait le plus souvent pieds nus qu'elle fut considérée comme un objet de luxe réservé aux privilégiés et aux dieux ? A mon avis, l'étonnante importance conférée aux sandales trouve une justification plus profonde dans la mentalité mexicaine : la sandale à semelle de corde ou de cuir est d'abord un attribut divin qui permet aux dieux de ne pas être en contact avec la poussière du sol terrestre. N'oublions pas que les jeunes gens du *calmecac,* à titre de dévotion,

52. Par exemple, lors de la fête *Uey tecuilhuitl.*

53. Le mot « atavíos », difficilement traduisible en français, désigne les parties du vêtement qui ne sont pas principales tout en étant importantes : ce sont à la fois les ornements, les garnitures, les attributs et les accessoires annexes. Ce sont les composantes acolytes du vêtement qui le subsument au rang de parure.

Le mot *tlauiztli* trouverait un équivalent assez fidèle traduit par « armes » au sens moyenâgeux du terme.

se levaient la nuit pour balayer le temple, « afin de préparer la voie aux dieux », « pour que le chemin leur soit agréable... » Les *cactli,* en s'interposant entre le pied divin et la terre, empêchent les dieux de ressentir la poussière que l'on tenait pour leur être si désagréable. Et, de fait, tout le panthéon aztèque est chaussé de sandales : *itzcactli,* « sandales d'obsidienne » pour *Tezcatlipoca, pozolcactli,* « sandales d'écume » (en caoutchouc) pour *Tlaloc, tecpilcactli,* « sandales de prince-seigneur » pour *Uitzilopochtli, tonalocactli,* « sandales de soleil » pour *Macuilxochitl*[54], etc.

Les hommes transposèrent cette vénération pour les sandales, et dans les classes dirigeantes, elles furent l'objet d'une luxueuse recherche et d'un frénétique déploiement de somptuosités : au mépris du fonctionnel, le cuir fauve et les fibres souples furent supplantés par la plume, la pierre précieuse et même l'or, puisque Bernal Díaz del Castillo décrivant *Motecuzoma* porté majestueusement dans sa chaise, précise que ses pieds étaient ornés de sandales en or massif.

• Autre parure fondamentale : la coiffure. Tout ce qui a trait au cheveu revêt une importance dont il est difficile de cerner l'exacte implication ; mais l'opacité de cette valorisation n'enlève rien à sa vivacité.

Les Aztèques connaissent plusieurs genres de « coiffes » au premier rang desquelles il faut placer le couvre-chef en papier, le fameux *amacalli,* « maison de papier », qu'il est déconseillé de traduire littéralement, comme le fait Alonso de Molina[55], par « librairie » ! Le goût pour l'emphase qui caractérise d'une façon générale la parure nahuatl pouvait se donner libre cours dans l'élaboration de ces coiffures souvent sophistiquées, portées par les dieux ou par ceux qui avaient mission de les représenter. L'effet obtenu était d'autant plus spectaculaire que l'*amacalli* était souvent rehaussé de panaches d'aigrette ou de quetzal. Quand les hommes ou les femmes dansaient revêtus des attributs des dieux, quel foisonnement de vie ne devait-il pas jaillir de ces feux multicolores, du frisson de ces plumes ondoyant au rythme du tambour ! Les textes, lorsqu'ils décrivent la parure des dieux ou l'accoutrement des participants lors des fêtes, désignent souvent la coiffure par *tzontli. Xipe,* par exemple, porte un *yopitzontli,* un chapeau pointu à la façon yopi ; certains dieux, le seyant *aztatzontli,* le toupet d'aigrette ; d'autres le *quauhtzontli,* la coiffe en plumes d'aigle qui rappelle celle des Peaux-Rouges... Nous découvrons là une curieuse ambivalence du mot nahuatl *tzontli* : s'appliquant primitivement aux cheveux, il en

54. Sur les attributs des dieux, outre les manuscrits pictographiques indigènes, on consultera M. León-Portilla, *Ritos, sacerdotes y atavios de los dioses,* Mexico, U.N.A.M., 1958, p. 112-159. Voir aussi *Florentine Codex,* part II (livre I : « Les dieux »).

55. Molina, *op. cit.,* partie II, p. 4 *recto.*

vient à signifier « coiffure », comme si cette dernière s'assimilait aux cheveux véritables. C'est encore la preuve que les catégories du naturel et de l'artificiel, qu'oppose notre culture, sont beaucoup plus fluctuantes dans le monde nahuatl.

Les Aztèques portent également le *copilli,* une sorte de mitre qui recevait les décorations les plus diverses : plumes, incrustations d'or et de pierres fines... Enfin, le couvre-chef peut carrément être une perruque (*tzoncalli,* « maison de cheveux »). Evidemment, le cas n'est pas fréquent ; les ornements de tête appartiennent plus généralement aux catégories précédentes. Mais il est de toute première importance de mentionner ici l'existence de la perruque : car il semble qu'elle soit intimement associée au masque. S'il est, dans l'état actuel des travaux, difficile d'affirmer que la perruque n'est jamais utilisée sans le masque, on peut en revanche vérifier que le masque est souvent porté *avec* une perruque[56]. Le prêtre qui incarne *Tlaloc* à l'aide d'un masque porte une perruque[57] ; les danseurs qui se masquent à la façon huaxtèque portent également une perruque[58]... La tradition s'est d'ailleurs perpétuée jusqu'à nos jours dans le Mexique indien ; les masques ethnographiques, qui paraissaient tout d'abord avares de renseignements sur leur passé précortésien, attestent avec ensemble de cette pratique ancestrale : ils sont conçus pour être portés avec des perruques[59] ; même le masque de roi pour la danse des Tastuanes qui caricature un bourgeois français !

Le masque est associé à la perruque, la perruque se rattache à la coiffure, la coiffure prend place parmi les divers « atavíos » qui composent l'ensemble du vêtement, lui-même conçu dans sa globalité à la fois comme travestissement et comme parure ostentatoire... Voilà, je crois, le véritable contexte du masque : il existe effectivement comme l'un des éléments d'un tout ; mais dans le protocole des attributs, il est loin d'avoir la préséance.

• Les insignes des dieux, des prêtres qui les servent et des guerriers qui combattent pour eux, se concrétisent plus particulièrement en un sceptre nommé *topilli* et en un petit bouclier décoré d'un motif distinctif, le

56. Ou éventuellement, avec une coiffure en plumes (se reporter à la description du masque de *Quetzalcoatl* donnée par Sahagún, *supra,* p. 238). Il semble que les plumes aient souvent tenu lieu de « cheveux » ; elles entraient très probablement dans la composition des « perruques ».

57. Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 169 (livre II, chap. 25).

58. *Florentine Codex,* part IX, p. 45 (livre VIII, chap. 14, § 7). Durán énumérant les accessoires de l'areito (*op. cit.,* t. II, p. 231), associe « les perruques et les masques ».

59. Les perruques des Indiens actuels sont généralement en fibres d'agave ou d'hennequen, mais parfois aussi en crins ou en... papier.

chimalli. On peut dire que le *topilli* constitue « l'arme » et le *chimalli* « l'écu ».

Comme dans notre tradition chevaleresque du Moyen Age, l'origine guerrière de ce *tlauiztli* ne fait aucun doute : les Aztèques ont attribué aux dieux des insignes dont la destination était initialement purement militaire. Le bouclier rond, au 16ᵉ siècle, conserve encore sa fonction défensive lors des batailles. Et « l'arme » brandie comme sceptre est parfois demeurée dans la main des dieux hache de guerre ou massue aux tranchants d'obsidienne. Mais, avec le temps, elle s'est naturellement « défonctionnalisée », tout en se modulant selon la personnalité de son porteur.

Les manuscrits nous montrent ainsi *Uitzilopochtli* et son *xiuhcoatl,* son « serpent de feu-turquoise », *Chicome coatl* et son double épi de maïs, *Teteo Innan* et son balai de *zacatl. Tezcatlipoca* tient un *talchialoni,* un disque percé d'un trou qui permet de voir sans être vu, *Xipe Totec* agite un *chicauaztli,* un « bâton de sonnailles », *Ciuacoatl* est armée d'un *tzotzopaztli,* un instrument de tissage. Les dieux de l'ivresse sont munis d'un *iztopilli,* d'un « bâton d'obsidienne », les dieux du jeu d'un *yollotopilli,* d'un « bâton de cœur »...

La même variété préside à l'ordonnance des blasons. Les couleurs, le thème, la matière font l'objet d'une codification très précise ; n'importe quel dieu, n'importe quel prêtre est immédiatement reconnaissable grâce à son *chimalli.* Porte-t-il l'image d'un strombe ? C'est l'emblème de *Quetzalcoatl* ! D'une fleur aquatique ? C'est l'écu des déesses de l'eau, *Chalchiuhtlicue* ou *Yauhqueme... Uitzilopochtli* a son *teueuelli* particulier, *Paynal* son bouclier de turquoise, les *Totochtin,* leur emblème frappé du symbole lunaire...

L'héraldique de l'ancien Mexique nous entraîne dans un univers rutilant et somptueux qui a pour vocation de signifier par l'apparence ; les armes manifestent extérieurement l'être intime de leur porteur. On comprend que les sociétés secrètes ou initiatiques n'aient pas proliféré chez les Aztèques : délibérément extrovertie, voire encline au tape-à-l'œil, leur culture se structure précisément sur la parade et l'apparat.

— *Les ornements corporels*

Les Aztèques étaient friands de bijoux et les *tolteca* de Mexico, lapidaires et orfèvres, rivalisaient avec les artisans mixtèques d'Oaxaca, réputés pour l'excellence de leur art. Mais si la demande d'objets précieux était grande, le marché n'était toutefois pas libre ! Car les bijoux dans la société nahuatl sont l'exact pendant des décorations dans notre propre société.

Le droit de porter des parures corporelles comme le labret était à l'origine essentiellement attribué pour fait de guerre ; puis la règle se plia à l'évolution sociale ; les négociants — à la suite d'un exploit mili-

taire, il est vrai[60] — se virent reconnaître par *Auitzotl,* le prédécesseur de *Motecuzoma,* l'autorisation de se parer de bijoux. Car leur trafic n'allait pas sans risque ; les *pochteca* pénétraient dans des contrées lointaines et insoumises parfois au péril de leur vie. S'ils réussissaient à revenir sains et saufs, ils rapportaient pour leur compte des richesses de ces pays, mais faisaient à l'empereur un rapport sur la situation de ces provinces non encore conquises. Les négociants servaient donc l'empire comme espions ou comme agents de renseignements. A ce titre, « *Motecuzoma* les récompensait et les décorait avec un labret d'ambre. Il les honorait et les élevait à la dignité des vaillants guerriers. Le labret témoignait de leur valeur et devenait un titre de noblesse, tenu en grande estime[61] ».

En ce qui concerne les nobles et les guerriers, ce sont plus spécialement le *tlacatecatl,* « celui des hommes », et le *tlacochcalcatl,* « celui de la maison des javelines », responsables suprêmes de l'armée, qui sont chargés de distribuer les « décorations ». « Ce sont eux qui attribuent vos dignités, ô seigneur-guerrier *Tezcatlipoca*[62], c'est-à-dire les emplois, les armes de guerre et les insignes ; à eux est réservé le droit de désigner ceux qui porteront le labret[63], le serre-tête à glands d'or *(tlalpiloni),* les pendants d'oreille *(nacochtli),* les colliers *(cozcatl),* les bracelets *(matemecatl, macuextli, machoncotl)* et les serre-chevilles en cuir jaune *(cotzeoatl).* A eux encore d'assigner à chacun le genre de *maxtlatl* et de *tilmatli* qu'il lui convient de porter. Ce sont eux aussi qui peuvent permettre dans les areitos l'usage des pierres précieuses, *chalchiuitl* et turquoise, des plumes riches et des bijoux en or qui sont autant de dons exquis, sortis de vos trésors et dont vous faites la faveur à ceux qui se distinguent dans la guerre par de hauts faits d'armes[64]... »

60. Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 68 ; *Florentine Codex,* part II, p. 19 (livre I, chap. 19).

61. *Cf. Florentine Codex,* part X, p. 3 (livre IX, chap. 2).

62. *Tezcatlipoca* est aussi appelé *Yaotl,* « le guerrier ».

63. Le labret, que Sahagún appelle « barbote » (mentonnière), est peut-être l'ornement corporel le plus prestigieux. Les Aztèques en connaissent plusieurs sortes. C'est d'abord le *tentetl,* « la pierre de lèvre », constitué d'une pierre soigneusement polie, enchâssée directement dans les chairs du bas de la lèvre inférieure, presque dans le menton. Il semble que les pierres translucides (ambre, cristal, opale) aient été tout spécialement prisées pour cet usage.

Le *tenzacatl,* « paille de lèvre », est un labret d'un autre genre. La lèvre perforée était traversée par une paille creuse ou par le tuyau d'une plume dans lesquels on insérait de fins duvets d'oiseaux exotiques, *quetzal, aztatl, alotl,* etc.

Le *tempilolli* était plus un pendant labial qu'un véritable labret. Traités en nacre, en coquillage, parfois en or, certains atteignaient des dimensions volumineuses... Le *tencololli,* « la torsade de lèvre », en est une variante.

64. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 64-65 (livre VI, chap. 3).

Les Aztèques usent encore d'ornements de nez ; le *yacamitl,* « la flèche de nez », a l'allure d'un petit bâtonnet en pierre fine passé perpendiculairement dans la cloison nasale perforée ; cette parure peut prendre des formes plus élaborées, en croissant de lune comme dans le *yacametztli* des déesses lunaires et des prêtres d'*Ome tochtli,* ou même en ailes de papillon *(yacapapalotl).* La déesse *Chantico,* déesse du foyer domestique, porte un *yacaxiuitl,* sorte de gros bouton de turquoise qui paraît nécessiter la perforation de la partie supérieure des narines [65]...

Les bijoux dans le monde nahuatl ne témoignent jamais d'une fantaisie débridée ou d'un luxe superfétatoire... Ils sont autant d'insignes répertoriés au catalogue des décorations autorisées, autant de marques distinctives soigneusement codifiées, qui consacrent un statut, social ou divin.

Car si *Quetzalcoatl* est dieu du vent, c'est parce qu'il porte les attributs représentatifs d'*Eecatl* : demi-masque buccal, joyau du vent, etc. Il suffit, en effet, de porter ces parures pour devenir celui à qui elles correspondent. Les « atavios », ornements corporels, accessoires et *tlauiztli* « incarnent » potentiellement un état existentiel. Ils constituent, si l'on veut, un moule en creux où l'individu n'a plus qu'à se glisser pour devenir l'être de son apparence ; une forme vide appelant à l'existence celui qui la revêt. La vie est, en ce sens, conditionnée par l'extériorité et le formalisme. On ne peut manquer d'être surpris, lorsqu'on se penche sur la mentalité des Aztèques, par l'aspect très *formel* de tous leurs modes d'expression. La parole, hautement vénérée dans les classes dirigeantes, se plie à un art rhétorique extrêmement rigide : la liberté d'expression et la fraîcheur de l'invention doivent franchir les symplégades des formules toutes faites, des phrases alambiquées, des ritournelles et des tournures rituelles. La demande en mariage, l'élection de l'empereur [66], l'annonce d'une grossesse, la naissance d'un enfant, l'imposition du nom, le départ des guerriers en campagne, les prières aux différents dieux étaient l'occasion de discours stéréotypés, le prétexte d'effusions lyriques remplies de mots choisis et d'images fleuries ; ceux à qui le protocole accordait le rôle de prononcer ces paroles cérémonielles se faisaient presque toujours remplacer par quelque synégore, professionnel du langage officiel et des clausules bien frappées. Car l'art du discours ne s'improvise pas ; il faut connaître les formules clefs et savoir accomplir les figures imposées.

L'empreinte de ce formalisme superbe se retrouve dans l'univers conventionnel de l'écriture pictographique. Les glyphes tracés par le

65. *Cf. Codex Borbonicus,* pl. 18.

66. Le chef de l'empire aztèque s'appelle *tlatoani,* « celui qui parle », « celui qui a la parole ». Le commandement suprême est justement associé à la maîtrise de la parole.

pinceau des *tlacuiloque* affectent un hiératisme figé que jamais n'investit le souffle de l'invention. La logique le veut d'ailleurs ainsi. Un langage glyphique est par essence et par définition limité par la forme des signes; il doit respecter l'invariance de leur apparence sous peine de dissoudre toute possibilité de compréhension. Mais c'est précisément pour compenser le fixisme rigoureux de ce formalisme que les Aztèques avaient développé une lecture « en profondeur », que nous appelons peut-être à tort « ésotérique » : les superpositions sémantiques intérieures avaient pour but de pallier la sécheresse inévitable d'une extériorité totalement codifiée.

La parure n'échappe pas à la tendance globale de ce formalisme extérieur : pour incarner un dieu, il suffit d'en porter les attributs. De même, un *tecutli* ne peut pas ne pas avoir l'air d'être un seigneur; avoir l'air, c'est donc être; porter un labret, c'est accéder, *de facto*, à la noblesse.

Pourtant, la parure ne passe pas par le seul truchement de l'accessoire extérieur; la métamorphose est aussi médiatisée par le niveau épidermique.

b. *La parure épidermique*

A la parure objective rapportée, correspond en contrepoint une ornementation qu'il est difficile de caractériser autrement que par son rapport à la peau. Bien qu'elle soit le plus souvent associée à la forme de parure précédente, elle a cependant sa spécificité propre : elle s'affirme dans la cosmétique et dans la valorisation des dépouilles.

— *La cosmétique*

A la différence des parures extérieures, qui s'interposent aussi bien dans la vie quotidienne que dans les manifestations officielles, qui servent à la guerre comme à la cour, à la ville comme au temple, la cosmétique paraît réservée à la sphère sacrée. Les peintures corporelles sont d'abord l'apanage des dieux et les hommes ne les portent qu'au cours des cérémonies religieuses qui leur sont consacrées.

Je crois que c'est ainsi que l'on peut comprendre la prohibition du maquillage féminin dans la société aztèque. Une femme honnête, dans la vie courante, n'a le droit de se parer d'aucun fard; elle est censée, pour plaire, n'avoir recours qu'à la seule fraîcheur de son charme naturel. « Ma fille, recommandait la mère, qu'il ne t'arrive jamais de te farder et d'étendre de la couleur sur ta figure et sur tes lèvres pour t'embellir, parce que c'est le propre des femmes légères et charnelles. Seules usent de maquillages les mauvaises femmes, les dévergondées qui ont perdu toute pudeur et tout

bon sens et qui vaguent comme si elles étaient prises de vin et de folie : ce sont des prostituées[67]. »

Le fard à usage érotique est une profanation de la cosmétique sacrée. La prostituée incarne, par nature, la transgression ; il est donc naturel qu'elle se peigne le visage avec l'*axin,* cet onguent jaune clair caractéristique de *Xochiquetzal,* et qu'elle se teigne les dents avec de la cochenille rouge. Mais, évidemment, la femme respectueuse de la moralité et de l'ordre religieux évitait soigneusement de se maquiller le visage en temps ordinaire.

L'emploi de cosmétique était réservé aux usages cérémoniels. Les jeunes filles servant *Chicome coatl* au cours des fêtes se teignaient le corps en rouge et se fardaient le visage avec de la marcassite. Lors de la fête *Etzalqualiztli,* les prêtres se peignaient le corps en bleu. La femme qui incarnait *Xilonen* à la « grande fête des seigneurs » revêtait la peinture faciale de la déesse : *xaualli, centlacul chichiltic, centlacul coztic,* moitié rouge (sur le front), moitié jaune (sur le menton).

Car chaque dieu est associé d'une façon générale à une couleur, ou un ensemble de couleurs, et il porte sur la face un *xauatl,* ou *xaualli,* peinture caractéristique de sa personnalité. Les quatre cents Lapins sont reconnaissables à leur *mixchictlapanticac,* leur peinture faciale bicolore rouge et noire. *Quetzalcoatl* a le corps entier rayé de rouge, *Ixtlilton*[68] a la figure noire, comme le veut son nom, et le visage de *Coatlicue Iztaciuatl*[69] est bien sûr enduit de craie...

Il n'est pas dans mon propos de réunir ici une anthologie de la cosmétique, ce qui d'ailleurs constituerait un sujet aussi passionnant qu'immense. Mais l'importance magistrale des peintures corporelles, et plus précisément des peintures faciales[70], me paraît corrélative, peut-être même explicative de la rareté du masque chez les Aztèques.

Le *xaualli* vient en substitut du *xaiacatl.* Le masque fait un peu double usage, devient superflu, et perd son sens, si la transfiguration s'effectue directement au niveau épidermique.

A Mexico, le masque colle à la peau : c'est la seconde figure de l'ap-

67. Sahagún, *op. cit.*, t. II, p. 133 (livre VI, chap. 19).

68. *Ixtlilton,* « le petit (dieu) au visage noir », est le dieu des enfants et de la pédiatrie.

69. *Iztaciuatl,* « la femme blanche », avatar de la déesse-mère primitive, était « personnifiée » par le volcan qui jouxte le *Popocatepetl* et qui porte toujours son nom.

70. J'entends par « peintures » les applications de couleurs proprement dites ainsi que les enduits de caoutchouc, de miel, etc., qui intervenaient fréquemment dans la cosmétique aztèque. On pourrait même assimiler dans la catégorie les duvets de couleurs variées que l'on collait à même la peau avec une sorte de poix.

paraître ; la parure sans être totalement extérieure reste pourtant superficielle ; le masque peint sur la peau — c'est ainsi que se résorbe l'antinomie *xaiacatl-xaualli* — perpétue en un sens le « superfacial » qui constitue son essence de masque, tout en manifestant la superficialité épidermique de son être.

Voilà pourquoi les hymnes appellent *Toci*[71] et *Teteo Innan*[72], *teomechaue,* « déesses au (masque) de lune peint sur le visage[73] »...

— *La valorisation de la peau*

L'une des plus surprenantes techniques de travestissement qu'aient connues les Aztèques est l'utilisation brute des dépouilles sanguinolentes, qu'elles soient humaines ou animales.

• Nous avons déjà eu l'occasion d'assister à ce rite barbare du *tlacaxipeualiztli,* de « l'écorchement des hommes ». L'esprit de cette pratique est difficile à saisir exhaustivement. Le thème de la mue, du renouvellement de l'apparence et de la « peau neuve » suggère une interprétation agricole en rapport avec l'alternance des saisons.

On peut également discerner dans ce rituel un érotisme très ostentatoire, confinant à l'exhibitionnisme : ces peaux mortes dénudées recouvrant les corps nus des vivants semblent représenter réalistement l'interpénétration de deux principes complémentaires dont la dyade vie-mort n'est qu'une expression. Les travestissements en peau humaine dédiés aux déesses huaxtèques du plaisir charnel *(Tlazolteotl, Ixcuinan)* accentuent encore l'impact érotique du spectacle, car ce sont généralement des hommes qui se revêtent de la dépouille des femmes écorchées.

Mais, dans le cadre d'une théorie de la parure, il s'agit surtout de spécifier la nature du rapport qui lie le porteur à son vêtement de peau. La langue française, pour évoquer la résorption du dédoublement, ou tout au moins la quasi-coïncidence de l'être et de l'apparence, use de *métaphores* : endosser un rôle, entrer dans la peau d'un personnage, avoir

71. *Florentine Codex,* part III, p. 214, *Macuilxochitl incuic.*

72. *Ibid.*, p. 208, *Teteo Innan incuic.*

73. On ne peut évidemment pas traduire *teomechaue* par *une* expression cohérente en français. Littéralement, il faudrait lire *teo-metz-xaue,* « déesse au visage revêtu d'une peinture de cuisse »... ce qui est sémantiquement difficile à accepter ! Mais nous avons vu plus haut (*cf.* p. 239-240) que *Centeotl* comme *Toci/Teteo Innan* portent en réalité un masque de peau découpé dans une cuisse humaine symbolisant la lune. Il faut donc traduire *teomechaue* « déesse à la lune peinte sur le visage », tout en *comprenant* qu'elle porte en réalité un masque de peau. Cette appellation traditionnelle dans les hymnes montre qu'un masque peut cesser d'être une *seconde* peau et peut être *effectivement* perçu par les Aztèques comme une peinture faciale.

un rôle qui colle à sa personnalité... Les Aztèques agissent réellement comme s'ils prenaient le pied de la lettre. Le travestissement s'accomplit en l'occurrence par contact épidermique réparti sur l'ensemble du corps. Les hommes revêtaient à même la peau la dépouille toute chaude des sacrifiés et devenaient par la même occasion des écorchés *(xipeme)*. Encore une fois, c'est l'apparence extérieure qui détermine la qualité du travesti, mais on ne peut qu'être frappé par l'étroite intimité dans laquelle l'homme nu adhère à son vêtement de peau. Cette adhésion, bien qu'elle ne soit pas exacte coïncidence, apparaît comme un cas limite dans le contexte de la parure aztèque, marquée, d'une façon générale, par l'artificialité et la facticité de son extériorité.

• Le port des dépouilles animales pose également un problème. Un certain mystère entoure les pratiques des confréries de « chevaliers-aigles » et de « chevaliers-jaguars ». Mais l'apparence même de ces guerriers d'élite est une énigme. Pratiquement tous les codex postcortésiens[74], du *Mendoza* à l'*Atlas Durán*, du *Magliabecchi* au *Florentino*, reproduisent leur étrange silhouette mi-homme mi-bête ; car les Espagnols, fortement impressionnés par cette étonnante tenue de combat, avaient demandé aux artistes indigènes de peindre plus particulièrement le portrait de ces *oocelo* et de ces *quaquauhtin*.

Ces guerriers sont figurés totalement recouverts du pelage des fauves qui ne laisse apparaître que les pieds, les mains et, détail important, le visage[75]. La peau de la bête, ou de l'oiseau, paraît soigneusement ajustée au corps de l'homme ; la fente ayant servi à amorcer l'écorchement était probablement recousue avec une lanière, après que la dépouille fut endossée, selon le principe adopté pour les peaux humaines.

On peut tout d'abord noter que la face des guerriers apparaît en entier dans la gueule béante du jaguar ou dans le bec grand ouvert du rapace. Nous sommes ici, remarquons-le au passage, en présence du contraire du masque. Si l'ensemble du corps est dissimulé, le visage est précisément dégagé comme pour le mettre en relief. La tête de l'homme est coiffée, comme d'une sorte de bassinet, d'une tête animale, dont la partie supérieure du bec ou de la mâchoire figurerait le mézail relevé, la partie inférieure servant de mentonnière.

Les Aztèques n'étaient naturellement pas entourés d'une faune où les

74. Il existe bien entendu des représentations précolombiennes de guerriers-aigles et de guerriers-jaguars. Les têtes de chevalier-aigle et de chevalier-jaguar du musée de Mexico comptent parmi les plus belles réussites de la statuaire aztèque. Le temple troglodytique de Malinalco, assez bien conservé, a certainement servi de centre cultuel et civil à ces ordres guerriers.

75. Voir, photo 25, la reproduction d'un chevalier-jaguar du *Codex Magliabecchi*.

ocelots avaient taille humaine et où les aigles ne faisaient qu'une bouchée des têtes indigènes. Il faut donc envisager quelque artifice relevant du travestissement. Le costume de ces guerriers était-il fait de cuirs rapportés, ou de plumes habilement assemblées sur un tissu de coton ? Le « casque » était-il structuré par une armature en bois puis recouvert de peau de jaguar ou d'une peinture imitant le bec de l'aigle ? Au 16e siècle, telle était probablement la vérité. Mais peut-être doit-on chercher l'origine de ces parures étonnantes...

En figurant la tête des guerriers exactement encadrée dans la gueule d'un jaguar ou dans le bec d'un aigle, les *tlacuiloque* eurent certainement le souci majeur de transcrire l'esprit de ce travestissement. On peut penser qu'ils ont voulu évoquer le phénomène du nahualisme sur lequel nous reviendrons plus bas.

L'aigle *(quauhtli)* est en effet le double animal *(nahual)* du soleil diurne. Le jaguar *(ocelotl)* se présente plutôt comme le *nahual* d'une divinité chtonienne ; mais à ce titre il participe des ténèbres et de la course nocturne de l'astre. Aigle et jaguar sont donc tous les deux des figurations solaires : assistant à Teotihuacan à la crémation de *Nanauatzin* qui donne naissance au soleil, ils communient à cet acte génétique en traversant le brasier où crépite « le petit pustuleux » ; et les ocelles rousses que l'un porte sur le pelage, l'autre sur le plumage, sont les stigmates de cette consomption partielle qui les associa jadis à l'être même du soleil.

La guerre, chez les Aztèques, est spirituellement valorisée comme une entreprise contribuant à étancher la soif de *Tonatiuh* ; il est donc normal que les hommes qui s'illustrent dans cette bataille soient voués au soleil et partagent d'une certaine façon sa consubstantialité. Le truchement le plus naturel devient l'identification avec les animaux qui sont ici-bas les « nahuals » du soleil... Et les hommes désignés revêtent la peau toute sanguinolente d'un aigle ou d'un jaguar pour se pénétrer, par le contact des épidermes, de la nature solaire de ces parures.

3. Diachronie du masque et de la parure

— *Le masque autochtone*

Au vu de la liste des divinités qui portent un *xaiacatl* parmi leurs attributs, il est aisé de déterminer un dénominateur commun à ce panthéon masqué.

Tlaloc et les *Tlaloque*, qui ne portent peut-être pas eux-mêmes de masque, mais dont les prêtres en sont revêtus, appartiennent à la très vieille religion autochtone que les Nahua trouvèrent en place lorsqu'ils s'installèrent sur le Plateau central. Dieu de la pluie, mais aussi des eaux préformelles, symbole du chaos, *Tlaloc* est l'archétype du dieu « primitif ».

A Teotihuacan, il est associé à *Quetzalcoatl,* dieu tellurique et chtonien comme tous les dieux-serpents mais aussi dieu de la végétation que symbolise la couleur verte de ses plumes. Tous les deux sont liés à la fécondité agricole, ce qui les rattache sans conteste au panthéon sédentaire qui préexistait à l'arrivée des migrants chichimèques.

Eecatl, lui, est un dieu totonaque. Les mexicanistes contemporains, archéologues et ethno-historiens, inclinent à penser que le berceau des dieux au Mexique se localise dans les terres chaudes qui bordent l'Atlantique, la région de la côte du Golfe qui justement vit surgir la civilisation olmèque. Le dieu du vent au masque buccal passe à l'époque aztèque pour une divinité huaxtèque, comme en témoigne son typique bonnet tronconique qui reproduit la coiffure locale des habitants de cette contrée. Mais les Huaxtèques sont des Maya qui, autant que l'on puisse en juger, sont remontés du Tabasco vers les régions côtières plus septentrionales. *Eecatl* tire donc son bizarre attribut d'une tradition notoirement plus ancienne que celle des Nahua. Peut-être même faut-il interpréter la statuette « masquée » de Tuxtla, joyau de l'art olmèque, comme la représentation du dieu du vent ? *Quetzalcoatl* en se dédoublant sous les traits d'*Eecatl* incarnerait alors l'un des plus anciens dieux qu'ait connus le Mexique !

Tlazolteotl, elle aussi, appartient au panthéon huaxtèque : elle se rattache donc à une tradition érotique, peut-être maya, qui à Mexico vint se superposer au culte des déesses lunaires attesté dès la période Tlatilco. Le masque de peau qui la caractérise parfois trouve probablement son origine dans une lointaine strate mythologique.

Il est curieux de constater que *Centeotl,* que nous avons rencontré masqué à plusieurs reprises, est associé aux trois divinités précédentes : à *Tlaloc* dont il porte le « vêtement de brume », à *Eecatl* dont il porte le « joyau du vent » et à *Tlazolteotl* dont il porte un morceau de cuisse sur la face.

Tous ces dieux ont en commun de ne pas appartenir à l'horizon proprement aztèque.

Un autre indice contribue à faire du masque un élément étranger à la culture *mexica* ; c'est la fameuse planche 34 du *Codex Borbonicus*[76]. Quelle curieuse évocation de masques ! Ceux-ci sont représentés *de face,* au-dessus du profil des divers personnages. Une certaine aura indécise semble entourer la présence de ces masques de maguey, qui ne paraît nullement suscitée par une quelconque maladresse du scribe : le tableau est visiblement exécuté avec une totale maîtrise de l'art pictographique. La figuration de ces *mexaiac* semble pourtant faire hésiter le pinceau du *tlacuilo...*

76. *Cf. supra,* p. 240 et photos 36 et 37.

Il faut bien le dire, les représentations de face sont rarissimes dans les manuscrits mexicains ; les sujets sont habituellement figurés la tête de profil, le corps légèrement de trois quarts, à la façon de l'Egypte antique. Pourtant certaines exceptions apparaissent traditionnellement. Le hibou *(tecolotl)* est souvent dessiné de face[77]. *Tlazolteotl,* déesse étrangère, se voit attribuer, sous tous ses avatars, ce bizarre privilège, tantôt sous sa forme de *Chicome coatl*[78], tantôt sous le nom d'*Ixcuinan*[79]...

Les divinités érotiques, comme *Auiteotl,* le « dieu du plaisir », sont aussi représentées de face, en position *mamazouticac,* les bras et les jambes écartés[80]. Cette position, qui d'une façon générale est celle des monstres telluriques et des antiques divinités parturientes, s'inspire d'une tradition déjà présente chez les Maya *(Codex Dresdensis...)* mais probablement beaucoup plus ancienne. On peut donc se demander si la représentation *de face* des masques de maguey, *à côté* des visages qu'ils sont censés recouvrir, ne tient pas son aspect *inhabituel* de la confrontation du formalisme spécifiquement aztèque et d'une tradition notoirement *étrangère* à l'esprit nahuatl.

Le masque est une invention autochtone : il est déjà présent à Tlatilco[81] sous des formes élaborées. Nous le retrouvons chez les Olmèques, chez les Maya[82], à Teotihuacan[83], en zone totonaque, bien avant l'arrivée des Nahua au Mexique central.

Les Aztèques, eux, véhiculent apparemment une tradition sans masque : installés à Tenochtitlan, ils ne firent qu'assimiler, dans leur syncrétisme accueillant, les usages en honneur dans les cultes préexistants. Adoptant par exemple *Eecatl,* ils l'adoptèrent masqué...

— *La problématique spécificité de la parure aztèque*

Si l'on admet que le masque n'appartient pas en propre à la culture des *Azteca-Chichimeca,* peut-on lui opposer une tradition de la parure représentative de l'idiosyncrasie nahuatl ?

77. Voir par exemple les amusantes représentations du hibou de face dans le *tonalamalt* du *Borbonicus.* Est-ce par coïncidence homophonique que le scorpion *(colotl)* est lui aussi dessiné de face ?

78. *Códice Florentino,* lam. VII, n° 29, lam. n° 14, etc.

79. *Codex Borbonicus,* pl. 30.

80. Représentations d'*Auiteotl* : *Codex Vaticanus B* (3773), pl. 1, *Codex Borgia,* pl. 53.

81. Les archéologues ont exhumé de nombreux masques en terre cuite dans des sites préclassiques de la vallée de Mexico (voir leurs photographies dans M. D. Coe, *Pre-Classic Central Mexico, op. cit.,* fig. 161-169).

82. Voir par exemple les peintures de Bonampak, chambre I, paroi nord.

83. Voir les fresques de Tetitla.

La peinture corporelle pourrait apparaître comme un trait culturel nord-américain. Les Peaux-Rouges n'utilisent-ils pas sur leur peau la vaste gamme des colorants naturels ? Et les Aztèques, à l'époque de leur pérégrination, mènent une existence sensiblement comparable à la vie des Indiens des Plaines de l'Amérique du Nord. Est-ce donc là le mode de parure privilégié qu'auraient apporté les Chichimèques en poursuivant l'oracle de *Uitzilopochtli* ?

L'analyse détrompe une telle hypothèse : la céramique, la statuaire[84], les fresques, les manuscrits maya prouvent indiscutablement que la pratique des peintures, faciales et corporelles, précède la période aztèque.

Les Olmèques, avant les Maya, usaient d'ailleurs de tatouages[85] ou tout au moins de peintures épidermiques, comme tendent à le montrer de nombreux documents dont la plaquette gravée à l'effigie d'un profil d'Asiatique adipeux, conservée à l'American Museum of National History de New York[86].

Les archéologues rencontrent souvent dans leurs fouilles un objet qu'ils nomment « pintadera », et qui n'est rien d'autre qu'un tampon gravé, rectangulaire ou discoïde, souvent muni de poignée, servant à imprimer des dessins sur le corps. Il existe même des cylindres imprimants à perforation centrale, qui, par roulement, donnent un motif continu. Les femmes otomi, à l'époque de la Conquête, se tatouent les bras et la poitrine, et l'on sait que les Otomi sont une vieille peuplade de culture archaïque fixée de longue date dans le centre du Mexique. Les Huaxtèques, perpétuant peut-être une antique coutume maya, prisent également le tatouage, ainsi que l'exprime magistralement la très belle statue du « Joven del Tamuín[87] » dont le corps adolescent est finement ciselé d'arabesques symétriques et disciplinées...

La parure corporelle n'est donc pas un monopole spécifique des Aztèques.

Peut-être est-ce vers la valorisation de la peau qu'il convient de se tourner ? Mais là encore, revêtir la dépouille d'un aigle ou d'un jaguar ne semble pas être une invention typiquement mexicaine. Les codex *Dresdensis, Peresianus* ou *Tro-Cortesianus,* les murs des temples de Bonampak nous assurent que les Maya connaissent ce type de parure, d'ailleurs plus diversifié puisque les hommes sont parfois travestis en coyote, en

84. *Cf.* par exemple R. Piña Chan, *Jaina,* Mexico, I.N.A.H., 1968.

85. C'est ce que semble prouver le fameux « masque » ouvré, en pierre verte, du Peabody Museum (12 cm × 9 cm) reproduit dans R. Piña Chan et L. Covarrubias, *El pueblo del Jaguar,* Mexico, Museo nacional de antropologia, 1964.

86. Reproduction dans J. Soustelle, *L'art du Mexique ancien, op. cit.,* pl. 20.

87. *Ibid.,* pl. 177 et 178.

singe ou en quetzal... Le site de Dainzú, fouillé sous la direction d'Ignacio Bernál, a révélé des dalles gravées dans un style olmecoïde représentant des joueurs de balle, aux étonnantes tenues de jeux ; deux d'entre eux sont indiscutablement vêtus d'une peau de félin à longue queue. Les fresques de Teotihuacan montrent également des guerriers aigles et jaguars. La chevalerie aztèque a donc probablement emprunté son uniforme à une tradition préexistante.

Quant au rituel de l'écorchement des sacrifiés, son origine est bien mystérieuse. Chercher à en faire la préhistoire conduirait à sortir résolument du cadre de cette étude. Je ne discuterai donc point ici de sa genèse, sujet d'ailleurs demeuré vierge jusqu'à ce jour.

Les textes considèrent généralement que le culte de *Xipe Totec* provient de la région yopi peuplée de tribus tlapanèques. Les dieux ne seraient donc pas tous nés sur le versant atlantique ! Les rites d'écorchement sont d'autre part célébrés en l'honneur des déesses huaxtèques. Leur pratique à Mexico se place donc sous le double signe de l'importation étrangère.

Evidemment, reste à déterminer la raison du fantastique succès que rencontra dès le début de l'occupation *mexica* le jeu avec ces dépouilles humaines. Il est probable que l'esprit du rite coïncidait avec le tempérament aztèque ; mais rien dans l'histoire chichimèque ne permet d'établir une quelconque correspondance du culte de *Xipe* avec une pratique analogue datant de la pérégrination.

Une aussi discrète présence du masque à Mexico n'est donc pas consécutive à la concurrence d'un autre mode de parure culturellement valorisé par les Aztèques. Il ne semble pas qu'il y ait eu de tradition spécifiquement nahuatl que les Mexicains aient été tentés d'imposer. Tout se passe, au contraire, comme si les Aztèques avaient fait la somme de toutes les techniques de travestissement, de parure et de dédoublement, empruntant aux Maya, aux Huaxtèques ou aux Yopi, recourant à la peau comme au masque, à la peinture comme au vêtement...

Dans cet effort de synthèse unificatrice, d'ailleurs bien dans la ligne idéologique des dirigeants de l'empire, disparaissent les privilèges accordés ici au tatouage, là aux dépouilles animales ou aux ornements corporels. La parure aztèque, bien plus que par une *technique* spécifique, se caractérise par son *esprit.* Quelle que soit la modalité de l'apparaître, c'est la perception de l'apparence qui définit la véritable originalité et la véritable unité de la parure aztèque.

Et il n'est pas surprenant, eu égard à leur nature *composite,* que les jeux de paraître qui sont de mise à Mexico soient appréciés avec une certaine distance, avec une certaine conscience de leur artificialité. C'est plutôt dans cette direction qu'il convient de chercher la tonalité déterminante de la mimétique aztèque.

II. L'ARTIFICE ET LA DISTANCIATION

1. L'ESPRIT DU DÉGUISEMENT

Nos conceptions philosophiques classiques ont un certain mal à appréhender les catégories aztèques du double et du travestissement. L'intrus qui brise notre logique de l'exclusion semble pouvoir être débusqué sous les traits de la conscience du simulacre.

L'ininterrompue perception du dédoublement rend tout d'abord impossible le *phénomène de possession.* Le masque, dans les sociétés extatiques, réalise le plus souvent la capture de l'identité du porteur. Le masque s'impose, en occultant psychologiquement le visage initialement humain qu'il a matériellement la fonction de dissimuler. Chez les Aztèques, un mélange de torpeur et de lucidité empêche la coïncidence ; le travestissement n'absorbe pas la personnalité du porteur. Mais pourtant ce dernier n'est perçu par autrui que dans l'image de son travestissement. La parure mexicaine est d'essence catoptrique : elle fait écran ; elle arrête les regards et fixe le statut existentiel. Mais le phénomène est rendu plus complexe, car le déguisement est perçu comme déguisement et non comme identité avec l'être. L'être se confond avec le paraître, mais le paraître est perçu comme tel, c'est-à-dire comme extériorité. A Mexico, les jeux de simulacre sont placés sous le signe de la distanciation.

C'est cette conscience spécifique qui permet d'expliquer la rationalité de l'une des institutions conceptuelles les plus étonnantes de l'ancien Mexique : le nahualisme. Nous avons eu plus haut l'occasion de parler de la fluidité des règnes ; le nahualisme en est un exemple fameux. Mais peut-être serait-il intéressant de l'analyser ici sous l'angle subjectif de la perception...

Le mot *nahualli*[88], comme tous les vocables nahuatl, se comprend dans un faisceau de significations. Dans un premier sens, il désigne le double animal ou végétal de chaque individu. Le *nahual* peut être une chouette, une chauve-souris, un arbre, une fleur, un lézard, un aigle, l'éventail est

88. *Nahualli,* ou *naualli,* pluriel *nahualtin,* donne souvent *nahual* par apocope. Son étymologie est problématique. Certains le rapprochent du nom même de la langue et de la race : *nahuatl* ; d'autres, de *nahuac,* qui évoque l'idée de proximité ; d'autres encore, de *naui,* le chiffre 4. Garibay le fait dériver d'un verbe archaïque signifiant dissimuler, escamoter. On peut aussi lui trouver une filiation avec les mots maya-quiché *na, nao, naua* (sagesse, science, magie...).

largement ouvert... Les dieux mêmes ont un *nahual* : *Tezcatlipoca* est jaguar, *Xolotl* est chien, le dieu de la danse est coyote. Certaines divinités peuvent encore avoir un *nahual* mi-symbolique, mi-physique, comme *Uitzilopochtli* qui se dédouble en un *xiuhcoatl,* un « serpent de turquoise » qui n'est rien d'autre qu'un rayon de soleil[89]... Cette notion de *nahualli,* qui reste actuellement très vivace dans bon nombre d'ethnies du Mexique contemporain[90], paraît une invention proprement mexicaine.

Il convient de distinguer le *nahualli* du totem : alors que ce dernier incarne un groupe de personnes, une phratrie par exemple, le *nahual* est strictement personnel.

D'autre part, bien que certains signes du *tonalamatl* puissent être des *nahualtin,* le *nahualli* n'est pas non plus assimilable au *tonalli,* au signe du calendrier rituel. Finalement, le *nahual* est quelque chose d'assez mystérieux et bien peu d'hommes ont le privilège de le connaître. Il est à l'image du destin aztèque ; on sait qu'il existe mais on n'en connaît pas la nature.

Nahualli désigne aussi d'une façon générale le déguisement et, en raison du primat existentiel de l'extériorité, celui qui porte le déguisement. C'est en ce sens que les espions-marchands sont appelés *naualoztomeca,* « marchands-déguisés » ; ils se vêtaient en effet des costumes locaux, pour passer inaperçus dans les contrées inexplorées ou insoumises.

Le *nahualli* est enfin un sorcier qui jouit de l'étrange pouvoir de se métamorphoser en animal. Par exemple on disait que si quelqu'un naissait un jour *ei-cipactli* de la treizaine *ce-quiauitl,* « il deviendrait sorcier, astrologue *(naualli mochioaia tlaciuhqui),* c'est-à-dire inhumain *(amo tlacatl)* ; il se changerait en quelque chose d'autre, il se métamorphoserait en quelque chose d'autre. Si c'était un *pilli,* un fils de nobles, il aurait peut-être un *nahual* de *tequani,* de bête féroce. Si c'était un *maceualli,* un plébéien, il se changerait peut-être en dindon, en belette ou en chien[91]... »

En réalité, je crois que le *nahualli*-sorcier tient son pouvoir du simple fait qu'il connaît son *nahualli*-animal. Le connaissant, il peut l'endosser consciemment. Et là réside la différence. Tout le monde a un *nahualli* potentiel ; seuls ceux qui naissent sous certains signes ont le privilège d'en avoir l'appréhension effective et non plus fictive. En réalité, un *nahualli* n'est pas sorcier parce qu'il connaît son double animal ; il connaît son double animal parce qu'il est sorcier ; à ce titre il a le pouvoir de sonder l'au-delà des apparences, de connaître la face cachée des choses.

Il est d'ailleurs le plus souvent appelé dans les textes *naualli, tlaciuhqui.*

89. *Códice matritense del Real Palacio,* fol. 261 *recto.*
90. Le mot s'est parfois hispanisé en « nagual ».
91. *Florentine Codex,* part V, p. 42 (livre IV, chap. 11).

Les spécialistes ne s'accordent guère sur le sens de ce dernier mot qui n'est pas fixé. Garibay [92] y découvre la racine *ciuh* qui dénoterait les phénomènes météorologiques ; d'où le sens d' « astrologue » auquel se range Dibble, péchant à mon avis par soumission étymologique. Pour une fois, Rémi Siméon semble être plus près de la vérité ; il donne pour *tlaciuhque* une signification inspirée par Sahagún : « familiers ou pareils des dieux, très puissants chez les Otomi et que l'on venait consulter de fort loin [93] ».

Le mot évoque donc la dualité, le dédoublement, la divination et l'oracle. Le sorcier est en effet un mage, une sorte d'initié de naissance, prisonnier d'une certaine intimité avec le sens du destin. C'est ainsi qu'il faut comprendre ce qui est dit de *Uitzilopochtli* dans les premières lignes du *Codex de Florence* : « *Zan maceualli, zan tlacatl catca, naualli, tetzauitl* [94] » : « *Uitzilopochtli* n'était qu'un homme du commun, il n'était qu'un homme ; il était ' sorcier ', révélation du destin... » Dans une perspective évhémériste, le dieu tribal aztèque nous est montré comme étant originellement un homme, mais un homme qui aurait reçu du destin la faculté d'être *nahualli* ; un homme en qui le destin aurait choisi de se manifester. A ce titre, *Uitzilopochtli* devient plus qu'un homme, un shaman inspiré, capable de proférer ou d'interpréter des oracles et susceptible de pénétrer son *nahual* de colibri pour voler à la gauche du soleil et guider la marche errante des Aztèques vers le sud.

Le *nahualli,* en effet, est à la fois homme et non-homme ! Il incarne admirablement cet autre phénomène caractéristique de l'esprit du déguisement aztèque : la *plasticité existentielle.* L'existence, chez les anciens Mexicains, peut se démultiplier en une pluralité d'apparences. Voici par exemple en quels termes on parle d'un *pilli* né une treizaine *ce-eecatl,* signe qui prédispose à la sorcellerie : « On disait qu'il serait sorcier *(nahualli),* non-humain *(amo tlacatl),* mage *(tlaciuhqui),* jeteur de sorts *(nenonotzale)* ; mais on le savait, évidemment, être humain *(impani nezi ca tlacatl)* [95]... »

Ainsi le *nahualli* est à la fois *tlacatl* et *amo tlacatl.* Il a la faculté rare de se mouvoir en deçà des apparences. Sa qualité « magique » lui permet précisément de quitter son statut humain pour se muer en animal. Mais dans l'opération, il ne perd pas son « estence » humaine, son ipséité. La duplication ne s'effectue qu'au niveau phénoménal. L'homme cesse d'être homme lorsqu'il perd son apparence humaine, mais son existence se

92. A. M. Garibay K., « Paralipómenos de Sahagún », *Tlalocan* II (2), 1946, p. 171.

93. R. Siméon, *op. cit.*, p. 515.

94. *Florentine Codex,* part II, p. 1 (livre I, chap. 1).

95. *Ibid.*, part V, p. 101 (livre IV, chap. 31).

proroge pourtant sous les traits du jaguar, du coyote, du chien ou du colibri.

C'est l'apparence qui détermine l'état existentiel, mais les Aztèques ont conscience du dédoublement et acceptent l'illusion comme telle. L'existence n'étant pas formelle *ab ovo,* les hommes ont la possibilité de la modeler, de la moduler. C'est ainsi qu'ils peuvent incarner des dieux en se revêtissant de leurs attributs : le divin n'est pas transcendantal. C'est ainsi qu'un animal peut-être un homme ; et un dieu peut être un nom, un signe de calendrier...

Les Aztèques sont conscients de l'artifice de la duplication existentielle ; ils perçoivent l'être sous l'apparence, mais placent en même temps cette perception entre parenthèses, pour s'en tenir à la simple facticité. Le mouvement de la conscience franchit le mur de l'extériorité, tout en se rétractant dans une sorte d'ἐποχή instantanée, qui suspend la perception transformelle. C'est cette spécificité mentale qui rationalise les techniques de travestissement et l'esprit des jeux de simulacre nahua, qui se démarquent ainsi profondément de leurs correspondants dans d'autres civilisations.

2. Les attitudes distanciées

Toute la vie, dans le Mexique ancien, se trouve accordée à cette conscience distanciée mi-ironique, mi-détachée, qui nous paraît rétrospectivement étrangement froide et dépassionnalisée. La sphère du jeu, qui n'est pas autarcique, participe de cette tonalité générale. Nous avons vu que les jeux aztèques sont truqués, déréalisés. Leur puissance subversive ou transmutante est émasculée. Nous avons vu se dérouler sous nos yeux des spectacles rutilants et des manifestations festives, structurés par leur artificialité et leur formalisme rituel...

Sans vouloir reprendre la description de tous les jeux, j'aimerais ici mettre en évidence l'esprit qui détermine leur perception, en analysant quelques attitudes symptomatiques...

Comment, par exemple, les victimes promises au sacrifice réagissaient-elles face à la mort ? Il est probable que dans l'hétérogène échantillon de population condamnée au *techcatl,* tous les types humains devaient être représentés : les uns avaient peur, certains bravaient l'épreuve ; d'autres s'abandonnaient... Mais le comportement de ceux qui incarnaient les dieux avant d'être sacrifiés est extrêmement instructif. Leur attitude est dictée par les impératifs du rite ; le protocole leur demande de faire semblant de...

Ainsi lors de la fête d'*Ochpaniztli,* la femme qui représente *Teteo Innan* doit afficher la joie ; et c'est justement le simulacre d'escarmouche qui est censé la divertir. « Les femmes-médecins... entreprenaient un pseudo-combat pour que *Teteo Innan* oublie ses pensées tristes et son

chagrin ; elles devaient, par ce jeu, la faire rire et la divertir ; car elle ne devait pas être triste. Ses pleurs passaient pour mauvais augure[96]... » Peu importe l'état d'âme profond de la femme qui joue le rôle de la déesse ; elle mime la joie et tout le monde feint de croire que c'est le *zonecali* qui est la cause de ses éclats de rire. Acteurs et spectateurs font semblant d'être dupes[97]...

A l'inverse, le cérémonial de *Tititl,* le dix-septième mois, demande à la déesse *Ilamatecutli* de pleurer avant de mourir ! « Tout en dansant, celle qui incarnait la déesse versait des larmes ; elle sanglotait ; elle soupirait opprimée par les angoisses ; car le temps était court... avant qu'elle ne finisse dans la terre[98]. » Comprenons bien le scénario. Le rite réclame des pleurs ; car *Ilamatecutli* est une déesse tellurique et aquatique, doublet féminin du vieux *Tlaloc,* et l'offrande pré-sacrificielle destinée traditionnellement aux *Tlaloque* est constituée de larmes humaines[99]. Mais la mythologie et le symbolisme sont couverts par un faux réalisme psychologique : on dit officiellement que c'est la perspective de la mort qui rend triste la femme promise au sacrifice. Et tout le monde de feindre d'ignorer la véritable fonction des larmes et de feindre de croire à la naturalité des sanglots. Fascination secrète des jeux de miroir et des effets de trompe-l'œil...

Peut-être pourrions-nous dire que les Aztèques savent intimement se persuader d'adhérer à l'artifice, ou qu'ils parviennent à s'auto-persuader en ayant conscience de leur démarche mentale... Mais l'on sent bien à quel point le carcan du cogito cartésien pèse sur ces formules, les rend incongrues, irrationnelles, factices. Que la terminologie de la philosophie classique rende donc les armes ! Tentons plutôt d'apprécier l'unité dynamique de cette conscience aztèque, que les voies de notre logique nous conduiraient à décomposer plus ou moins arbitrairement en différents moments...

Révélatrice est la perception des fantômes dans la société mexicaine. L'exemple le plus significatif est peut-être la manifestation surprenante de la « hache nocturne » *(yoaltepoztli).* « Cela arrivait en général dans le silence de la pleine nuit... Lorsque les prêtres *(tlamacazque)* qui allaient nuitamment faire des offrandes de branches de sapin sur les montagnes alentour entendaient résonner au loin un bruit de cognée et de bois qui

96. *Ibid.,* part III, p. 110 (livre II, chap. 30).

97. De même, on disait à la femme incarnant *Toci* quelques instants avant sa mort : « Ce soir, vous allez dormir avec l'empereur *Motecuzoma.* Vous allez être heureuse ! » Il est naturellement évident qui ni elle, ni personne n'ignorait qu'on devait la sacrifier à minuit. Mais, ajoute le narrateur aztèque, « on ne lui laissait point comprendre qu'elle devait mourir, car sa mort devait être, pour elle, soudaine et inattendue » *(cf. ibid.,* p. 111).

98. *Ibid.,* p. 140 (livre II, chap. 36).

99. *Cf. supra,* p. 142.

se fend, ils s'en effrayaient... On disait que la hache nocturne prenait la forme de *Tezcatlipoca* pour jouer des tours à ceux qui se promenaient la nuit. Si celui qui l'entendait était un homme brave et courageux, non craintif, exercé à la guerre, il se lançait à la poursuite du ' spectre '[100]. Il se saisissait de lui et ne le lâchait plus jusqu'à ce qu'il l'ait vu. ... Il le poursuivait en se jetant à ses trousses. Il voulait en effet l'attraper pour voir de quel *tetzauitl* il s'agissait... Quand il avait fatigué le fantôme, il l'attendait sans crainte, quelque part sur un chemin. Il voyait alors un homme sans tête, un tronc décapité avec une poitrine béante. On croyait que le bruit que l'on entendait venait de cette poitrine ouverte dont les bords s'écartaient et se rapprochaient continuellement, comme des lèvres, avec un bruit de succion. Si celui qui avait cette apparition était un prêtre courageux ou quelque vaillant guerrier... il se saisissait du cœur du fantôme, le serrait et le tordait comme pour l'arracher. Alors l'homme lui demandait quel sort il lui accorderait... Le fantôme répondait alors : ' O, notre ami, colibri, guerrier ! Que veux-tu me dire ? Que veux-tu de moi ? Lâche-moi et je te donnerai ce que tu voudras ! ' L'homme lui répondait : ' Maintenant que je te tiens, je ne te lâcherai pas. — Voici une épine, répliquait le spectre. Prends-là et laisse-moi. ' Celui qui le tenait par le cœur ne s'en contentait pas. Il ne laissait le fantôme que s'il lui donnait trois ou quatre épines. Car elles étaient le signe de sa réussite à la guerre. Il ferait en effet autant de captifs que le spectre lui avait donné d'épines. Et il recevrait également tous les bonheurs et les honneurs de ce monde : fleurs, tabac, richesses ; manteaux, labret et serre-tête[101]... »

Ce long récit de la « hache nocturne » est une prodigieuse mine de renseignements sur le psychisme et la vie mentale des Aztèques. Seulement il se voile d'une certaine opacité qui déroute notre rationalisme : il peut en effet se lire à plusieurs niveaux. Mais plutôt que l'aspect « phantasme » — tout se passe comme dans le monde nocturne de la mort : *Tezcatlipoca* a le corps d'un sacrifié, la poitrine ouverte et la tête coupée[102] ; le guerrier qui se trouve aux prises avec lui est un colibri, c'est-à-dire un soldat tué sur un champ de bataille... —, je voudrais ici retenir la nature de l'artifice mis en œuvre.

A quelle réalité se rapporte donc cette histoire un peu grandguignolesque ? Je crois qu'il faut y voir la description d'une sorte de mise en scène

100. Il n'y a pas de mot nahuatl correspondant. Le texte original parle du « fantôme » à la troisième personne, de façon quasi impersonnelle. Les notions de « spectre » ou de « fantôme » introduites par Sahagún ne sont justifiées que par le souci de clarifier le récit.

101. *Florentine Codex,* part IV, p. 157-158 (livre V, chap. 3).

102. On coupait très souvent la tête des corps sacrifiés pour les aligner sur le *tzompantli,* « le mur des crânes ».

factice, consécutive au défi que certains hommes se lançaient à eux-mêmes en entendant dans la nuit des bruits étranges résonner au loin. Ces bruits, *a priori,* sont de mauvais augure ; la plupart des hommes s'en effraient : les Mexicains semblent en effet beaucoup craindre la nuit. Mais certains, pour prouver, ou se prouver, leur courage, bravent cette inquiétante manifestation du sort. Et ils partent, seuls, dans l'ombre, à la recherche de l'origine du bruit... Là est la véritable preuve de leur bravoure ; et parce qu'ils possèdent cette bravoure, ils peuvent à juste titre espérer briller à la guerre. Le reste est symbolique : l'affrontement avec le corps sacrifié de *Tezcatlipoca,* dieu de la guerre, mais aussi dieu de la magie, relève de l'imagerie, de la fiction théâtrale. Le « duel » de l'homme et du spectre n'est qu'une mimographie irréelle, une façon anthropologique de concrétiser un mouvement d'âme, la représentation d'une auto-persuasion.

Seulement, ce qui est très curieux, c'est que les Aztèques ont conscience de l'artifice. Pour accréditer comme simulacre la scène de l'homme dominant le fantôme de *Tezcatlipoca,* une part volontaire d'irréalité s'immisce dans la description : par exemple, l'homme ne peut que *faire semblant* de saisir le spectre par le cœur, puisqu'il s'agit d'un sacrifié, décapité et éventré, donc assurément privé de son organe vital ; c'est d'ailleurs parce que sa poitrine est vide qu'elle résonne quand les lèvres de la blessure s'entrechoquent...

On souligne le factice pour mieux faire exister l'illusion. Tel est le procédé de la distanciation qui régit les lois de la perception du simulacre. Les Aztèques ont une conscience spécifique de l'irréalité, qui n'empêche pas l'illusion d'exister comme réalité.

III. LA FACTICITÉ, LA FARCE ET L'APPARAT

1. L'ART DRAMATIQUE

La société mexicaine connaît le « théâtre » ; ou plutôt un certain art dramatique... Nous en ignorons malheureusement l'essentiel. Outre les indications incidentes présentes dans les chroniques, nos connaissances se limitent à quelques textes nahuatl[103] qui semblent structurés comme les répliques d'une « pièce », mais qui sont dépourvus de didascalies, d'annotations ou d'indications de jeu.

103. Voir A. M. Garibay K., *Historia de la literatura nahuatl, op. cit.*

Nous ne savons rien sur les lieux scéniques utilisés, rien sur le statut des acteurs, rien sur les auteurs, rien sur l'institutionnalisation de ce théâtre. Etait-il un spectacle populaire ou un divertissement réservé à la cour des nobles ? Etait-il une charge étatique, une chorégie honorifique ou un service professionnel rémunéré ? Avait-il une existence autarcique ou s'intégrait-il nécessairement dans la trame d'une fête ? Dans l'état actuel des recherches, il est impossible de répondre avec précision à ces questions.

Les chroniques tendent à privilégier le « drame mythologique », la mise en scène des gestes divins : les déesses de la végétation procèdent à des semailles symboliques, *Xiuhtecutli* descend à nouveau sur terre, *Paynal* annonce le message de *Uitzilopochtli* en parcourant les faubourgs de la ville, le dieu du jeune maïs naît à la vie à l'époque de la germination, *Quetzalcoatl* et *Tezcatlipoca* s'affrontent sur le terrain ludique... Autant de hiérophanies qui ponctuent cérémoniellement la vie festive aztèque.

Mais ce serait une perception tronquée de ne voir du spectacle mexicain que les mimodrames mythologiques. Il existait des « pièces » intégrant à l'action scénique la poésie, le chant, la musique et la danse, qui devaient constituer des spectacles entiers, des divertissements conçus comme tels ; certes, les sujets exploitaient souvent l'histoire des dieux, puisaient dans l'imagerie traditionnelle ; mais il n'était pas rare que les thèmes soient tirés de la vie quotidienne, de la mésaventure de telle ou telle femme légère, des déboires de tel ou tel soldat à la guerre.

Il semble d'ailleurs que le genre satirique ait été à l'honneur : les empereurs étaient les personnages favoris des auteurs dramatiques et *Motecuzoma, Nezaulcoyotl, Axayacatl, Nezaualpilli* se retrouvent fréquemment mis en scène, fustigés au passage, tutoyés avec familiarité, parfois grossièrement ou obscènement tournés en dérision. Mais il convient de remarquer que ces jeux « scéniques » servaient à véhiculer ludiquement les rivalités entre cités ; car les cités conquises et intégrées à Mexico continuaient à revendiquer l'originalité de leur culture et le théâtre leur permettait de se moquer des gouvernements, mais aussi des mœurs et des habitudes des cités « concurrentes ». Ausi, à Chalco, raillait-on l'empereur *Axayacatl* en le faisant traiter de pédéraste et d'impuissant par des femmes mimant la frénésie sexuelle. Et à Mexico, le mysticisme du grand roi-prêtre-législateur de Texcoco, *Nezaualcoyotl,* était sujet à plaisanterie.

L'art dramatique nahuatl se caractérise donc aussi bien par le hiératisme majestueux des célébrations officielles que par la verve bouffonne et paillarde des « chansonniers » de l'époque.

Ce qui semble créer l'unité du « théâtre » aztèque, ce n'est pas son ton, ou ses thèmes, c'est son artificialité extérieure. Jamais la fiction ne cherche à se dissoudre dans la ressemblance avec la réalité. La copie ludique a toujours l'apparence d'une copie. Et les Aztèques le veulent ainsi.

Jamais n'est fait aucun effort pour faire coïncider l'illusion et son modèle. Jamais le jeu dramatique ne cherche à « faire vrai ». Bien au contraire, l'artifice est toujours mis en lumière, souligné de façon manifeste. Je crois que c'est en grande partie pour cela que les costumes des personnages sont, le plus souvent, faits en *papier.* Indépendamment de sa valeur rituelle, l'*amatl* contribue, semble-t-il, à rehausser la facticité du paraître. Déjà réduites à des accessoires symboliques, strictement formalisées, les parures en papier destinées au jeu dramatique signent et parachèvent l'artificialité ostentatoire qui appartient en propre aux jeux de simulacre aztèques.

Aussi surprenant que ce soit, ce refus d'occulter le dédoublement et son caractère fictif ne supprimait ni l'essence des jeux de paraître ni les possibilités d'adhésion du public. On peut même penser que cette distanciation très marquée accentuait la prégnance de l'illusion, en sollicitant intensément l'activité cérébrale. La fiction s'imposait d'autant plus comme réalité qu'elle était volontairement appelée à l'existence...

2. L'OUTRANCE LUDIQUE

L'artificialité imprime au jeu aztèque une apparence « forcée », « outrée » qui éclate parfois délibérément en *farce.* A la limite, le jeu finit par se caricaturer lui-même, et le mime dans le mime voit jaillir le burlesque.

— *Une bataille de « polochons »*

La fête de *Tititl,* l'avant-dernier mois de l'année, se terminait en apothéose par une débandade carnavalesque où les hommes se jetaient avec hilarité à la poursuite des femmes et des jeunes filles, armés de sacoches bourrées d'herbes et de plumes...

« Alors commençait le jeu qui s'appelle *nechichiquauilo* [104]. Tous les hommes et les enfants qui voulaient y participer se fabriquaient de petites sacoches [*chichiquatli*] en roseau qu'ils remplissaient de fleurs de jonc et de bouts de papier... D'autres portaient à la main des filets en forme de gant [*macpalli*] qu'ils remplissaient aussi de fleurs de jonc ou de feuilles de maïs vertes, mises en boule. Il était interdit de mettre des cailloux dans les sacs. C'étaient les jeunes enfants qui commençaient à s'escarmoucher à coup de ' polochons '. Ils se frappaient entre eux à la tête, dans le dos, sur la poitrine ; les coups pleuvaient. Les jeunes gens, eux, attaquaient les jeunes filles aux cheveux longs qu'ils rencontraient en chemin. Ils les entouraient, les

104. Le texte nahuatl donne : « *niman ie peoa in nechichiquauilo* », littéralement : « alors on commençait à saquer » (de *chichiquatli,* « sac », « sacoche »). C'est toujours un verbe impersonnel qui exprime l'action ludique.

frappaient à coups de sacoche et, en vérité, en faisaient pleurer certaines. Quelques femmes étaient prévoyantes : pour se défendre, elles s'armaient d'un bâton ou de quelque hampe épineuse. Et si quelqu'un s'approchait d'elles avec un sac, elles le poursuivaient... Des jeunes gens, plus espiègles, cachaient leur sacoche, et quand venait à passer une femme sans méfiance, ils la frappaient par surprise en s'écriant ' voici un sac, ô notre mère '. Et ils s'égaillaient en détalant[105]... »

Au départ, ce jeu du *chichiquatli* est un simulacre de combat, semblable aux différentes escarmouches précédemment étudiées. On voit pourtant dans ce récit comment il finit par rompre les barrières du ritualisme pour s'épandre en farce et en turbulence irrévérencieuse. Ce divertissement burlesque est la conséquence d'une simulation dans la simulation. Au premier degré, ce pseudo-combat institutionnalise probablement une sorte de tension entre jeunes gens et jeunes filles : les mâles y trouvent l'occasion de violenter les femmes... mais à coups de fleur et de sac en papier. Seulement la distance qui s'insère entre ce simulacre de violence et sa réalisation mue le rite en farce ; car tout est exagérément mis en scène. Il est évident que nulle femme n'ignorait les pratiques cavalières à l'honneur en ce jour de fête. Les « victimes », largement consentantes, provoquaient donc sciemment les attaques des garçons. Et lorsqu'elles s'effondrent sous les coups, les sanglots dissimulent mal leur fou rire. D'ailleurs, à cette occasion, les jeunes femmes portent les cheveux dénoués, parure particulièrement excitante considérée comme un signal érotique. On peut donc penser que le jeu des sacoches servait d'artifice à des corps à corps plus ou moins honnêtes et plus ou moins déguisés. Derrière la mine effarouchée des jeunes filles provocantes, la peur affichée devenait frayeur délectable...

Et le jeu aztèque rejoint curieusement, au terme d'une originale pérégrination, une tradition burlesque qui, du *komos* attique aux *saturae* latines, des Phlyaques aux jeux fescenniens, des Lupercales au Carnaval, n'a jamais cessé d'être représentée dans notre propre civilisation. Le ludisme nahuatl atteste ainsi de l'origine polyphylétique de la farce !

— *Les quêteurs grotesques*

Il existe à Mexico une coutume qui, tout en manifestant sa propre spécificité, se rattache à certains aspects de nos jeux carnavalesques. C'est une sorte de mendicité burlesque dont nous avons plusieurs exemples.

Après l'écorchement des victimes ayant succombé dans le sacrifice gladiatoire dédié à *Xipe Totec*, des hommes revêtaient leur dépouille. « La peau d'une victime appartenait à son maître, et celui-ci la mettait à la disposition

105. *Florentine Codex*, part III, p. 145-146 (livre II, chap. 36) ; Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 218-219.

d'autres personnes pour qu'elles s'en revêtent et parcourent les rues de la ville ainsi habillées, comme avec une tête de loup ; et tout le monde donnait quelque chose à celui qui s'en allait ainsi vêtu[106]... » « Como con cabeza de lobo » est une interpolation de Sahagún qui, visiblement, ne peut s'empêcher de comparer la scène à un épisode des Lupercales. Et il a partiellement raison. La cavalcade à travers les ruelles de ces peaux mortes et pourtant frémissantes évoque l'invasion des masques dans les venelles de la cité romaine...

Une autre fois, au cours de leur fête d'*Etzalqualiztli,* les prêtres de *Tlaloc* donnaient de porte en porte une aubade burlesque. Après avoir consommé cérémoniellement le fameux plat du jour, l'*etzalli,* ils entamaient les réjouissances : « Beaucoup d'entre eux se travestissaient grotesquement et se déguisaient de diverses manières[107]. Ils portaient à la main des pots à anses appelés *etzalcomitl.* Ils allaient de maison en maison, demandant de l'*etzalli.* Ils s'arrêtaient devant les pas de porte, dansaient et chantaient leur chansonnette qui disait : ' *In naie in naie tla achi in metzal.* Donne-moi un peu de ton *etzalli.* Si tu ne m'en donnes pas, je ferai un trou dans ta maison. ' Et les maîtres de maison leur offraient séance tenante une mesure d'*etzalli* qu'ils plaçaient dans leurs jarres. Ils allaient ainsi de deux en deux, de trois en trois, de quatre en quatre, et de cinq en cinq. Ils commençaient cet amusement à minuit et ne s'arrêtaient qu'au point du jour[108]. »

Bien qu'apparentées à des jeux de masque de l'antique tradition occidentale, ces bruyantes démonstrations ludiques sont tout entières à l'image du jeu aztèque.

Les masques font peur ; ils sèment l'effroi, propagent la panique. Ils génèrent ce vertige qui glace le sang, et appelle la fuite en avant. Ici, au contraire, on accueille les quêteurs grotesques, on plaisante avec eux, on partage leur hilarité en faisant semblant de se prendre au jeu de leur agressivité. Car on sait que leurs menaces ne sont que des formules.

La culture mexicaine n'est vraiment pas une « culture à masques ». La parure qui la caractérise y détermine cette ouverture tranquille, exactement à l'opposé de l'inquiétude tendue que suscite le masque. L'accoutrement

106. Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 146 (livre II, chap. 21) ; *cf.* aussi *Florentine Codex,* part IX, p. 85.

107. La distorsion entre le texte espagnol et le texte nahuatl est ici notoire. Sahagún dit : « Muchos se hacían zaharrones, disfrazos de diversas maneras. » Ce qui correspond à *l'esprit* de la chose. Le mot à mot nahuatl donne plus laconiquement : « *Inic mochichiua mixteiaiaoaltia, incintopil* », soit « ils se paraient en se traçant des cercles autour des yeux et [en portant à la main] des cannes de maïs ». Ce qui tient compte de la *réalité* toute formelle du déguisement.

108. *Sahagún, op. cit.*, t. I, p. 166 (livre II, chap. 25) ; voir aussi *Florentine Codex,* part III, p. 79.

schématique des bouffons dissipe les esprits sans les effrayer. Les Aztèques ont réellement une tradition de la farce qui n'appartient qu'à eux.

3. L'APPARAT ET LA PARADE

Il semble que la société nahuatl s'ordonne à partir de la spécificité de la parure qu'elle a engendrée.

Au niveau individuel, l'apparence est inconditionnellement valorisée. Les Aztèques tiennent le plus grand compte de l'allure extérieure. Il ne serait pas exagéré, je crois, de parler d'une véritable *dévotion* pour l'ornementation et la parure, qu'elles soient vestimentaires ou corporelles. Les nobles paradent fièrement dans leurs plus beaux atours. Et les guerriers se battent finalement pour pouvoir arborer une coiffure de plumes au cours d'une danse cérémonielle, ou pour avoir le droit de porter tel labret lors de tel défilé !

Il faut dire que la parure conditionne, du moins en partie, les rapports entre les personnes. Lorsqu'un seigneur se promène à Mexico, les gens dans la rue s'inclinent et baissent les yeux sur son passage. Mais pour que cela s'accomplisse, il faut que l'état de *tecutli* soit immédiatement perceptible dans les dehors du personnage, il faut que tout le monde reconnaisse sans équivoque qu'il s'agit bien d'un dignitaire respectable. La parure constitue donc une véritable sémiotique. Le formalisme de ce « langage » ne le prédispose pas à véhiculer des messages riches en information ; mais il le rend, en revanche, parfaitement apte à émettre des « signaux » déclenchant des réflexes intériorisés. Par une convention soigneusement entretenue, la population savait qu'à tout grade hiérarchique correspondait un signe distinctif, et ce signe lui dictait un comportement déterminé. L'être intime débordait donc largement sur l'extérieur et l'apparence personnelle stipulait la modalité de l'existence sociale.

L'essence de la parure individuelle semble se transposer au niveau de l'organisme social lui-même. Cet étonnant primat de l'extériorité qui la caractérise produit dans une subtile homologie une civilisation de la parade et de l'ostentation [109].

La vie de la cité est rythmée avec emphase par des cérémonies de prestige

109. J'ai choisi de décrire d'abord la parure individuelle pour montrer ensuite comment les caractéristiques se retrouvaient dans l'ensemble des cérémonies de la société. On aurait pu, tout aussi bien, procéder de façon inverse et montrer qu'à un type de société donné correspond un certain type de travestissement. L'important n'est pas, à mon sens, l'ordre de la causalité, mais la mise en évidence de la correspondance. Il est d'ailleurs probable qu'en l'occurence la réciprocité est de règle : tout influe ensemble, effectivement et rétroactivement.

qui n'hésitent jamais à déployer un décorum somptueux. Sous la direction de l'*Epcoaquacuiltzin,* le grand maître des cérémonies, un grand nombre de ministres, à la fois chefs du protocole, accessoiristes et directeurs artistiques, ont pour fonction exclusive de veiller à la mise en scène des fêtes célébrées en l'honneur de la divinité qu'ils servent. Ainsi le *Cinteotzin* s'occupe de la fête de *Xilonen,* le *Tecanman teohua* organise les rites de *Xiuhtecutli,* le *Tezcatzoncatl* est chargé de la fête du dieu de l'*octli* au mois de *Tepeilhuitl,* etc. Les Aztèques mettent en œuvre une véritable débauche de moyens pour donner aux fêtes officielles le lustre splendide qui sied à une grande civilisation. Il y a assurément, derrière cet effort, un réflexe de « parvenu ». Par le truchement de cet étalage cérémoniel, les Mexicains voulaient offrir aux populations soumises l'image de leur puissance et de leur grandeur. Et nous savons en effet que des étrangers se mêlaient subrepticement à la foule, et qu'ils revenaient dans leurs cités très impressionnés par ces sacrifices spectaculaires et pathétiques. La pompe fait sans aucun doute partie de la « politique » de *Tlacaelel* : les dirigeants aztèques veulent marquer les esprits.

Mais s'arrêter à cette explication serait, je crois, méconnaître le cadre plus général de la mentalité nahuatl. La logique de la pensée aztèque ne pouvait pas ne pas engendrer une civilisation de la pompe. Parce que l'univers apparent est strictement formel, parce que l'*alea* ne surgit jamais pour brouiller les cartes, parce que tout est prédestiné, les actes n'ont d'efficience que dans l'extériorité de leur déroulement ; la conséquence finale est subsidiaire, éventuellement sans aucun intérêt.

C'est ainsi que la guerre elle-même en arrive à devenir parade. Par exemple, « quand ils avaient fini la fête de la dédicace de leur seigneurie, les *tlatoque* qui étaient élus dans un signe *nahui-acatl* faisaient proclamer la guerre contre leurs ennemis. C'était là une seconde occasion de faire parade par la guerre de la grandeur de leur dignité [110]... »

D'ailleurs, parallèlement, dans un flamboiement de plumes et de panaches, la tenue de combat devient de plus en plus cérémonielle et de moins en moins fonctionnelle ; les manteaux qui flottent au vent supplantent peu à peu les « armures » de coton ajustées qui protégeaient des flèches...

La finalité des actions succombe sous la primauté des apparences.

Dans le domaine ludique, le phénomène est patent. Le jeu n'est pas compétition, mais essentiellement *représentation.* Le combat du « gladiatorio » déguise une torture publique particulièrement raffinée. Les escarmouches burlesques constituent d'allègres exercices de style, en forme de démonstration. La course au *xocotl* a pour fonction de réitérer solennellement, sous le couvert d'un jeu, la naissance de *Xiuhtecutli.* Presque toujours, l'enjeu se dissout au profit de l'extériorité. Et n'oublions pas que *tlachtli,* qui désigne

110. Sahagún, *op. cit.*, t. I, p. 353 (livre IV, chap. 26).

les jeux de balle, signifie d'abord « spectacle ». La racine du mot[111] est là pour nous rappeler que le jeu existe d'abord pour être *vu.*

Les jeux de paraître n'entraînent pas les Aztèques dans le vertige de l'extase et de la possession. Chaque représentation est rehaussée de gestes « théâtraux », généreusement appuyés, grandiosement mis en scène avec un appareil de figuration parfaitement ordonné. Le factice tient son rôle de factice, mais avec une pompe soigneusement élaborée. Face à l'illusion, les Aztèques n'hésitent pas à « entrer dans le jeu[112] », mais ils le font lucidement, en ayant conscience de l'artifice qui fonde l'illusion. C'est ainsi que la perception de l'apparence est marquée, dans leur société, par une conscience spécifique, une conscience distanciée.

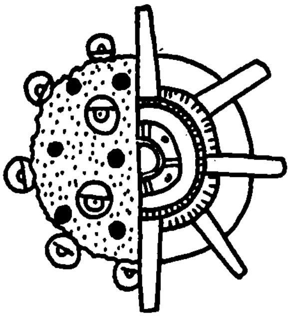
Mais quoi de plus compréhensible que ce mouvement de recul vis-à-vis de tout spectacle ? L'artificialité a probablement été voulue par les dirigeants mexicains au 15ᵉ siècle. Ils sont en effet confrontés à un problème délicat : comment faire de la mosaïque de populations hétérogènes en place sur le Plateau central un empire cohérent, cimenté par une culture unifiée ? *Tlacaelel* et son entourage choisissent d'imposer des formes nouvelles nées de l'intégration des diverses traditions ancestrales. Et la religion comme l'organisation sociale se structurent sur un subtil dosage d'innovation et de conservation. Mais, évidemment, un rite d'origine *yopi* passait aux yeux des *Azteca* pour un rite étranger, si ce n'est étrange. Quant aux agriculteurs de la vallée de Mexico, ils devaient considérer avec quelque stupeur les cérémonies dédiées aux dieux nordiques de la guerre ou de la chasse...

L'institution de la « Réforme » se situe approximativement au milieu du 15ᵉ siècle. Deux générations plus tard, les différents éléments du complexe culturel ne sont pas encore totalement assimilés par la population. Et la perception distanciée des jeux dramatiques semble répondre au formalisme construit de cette religion très extrovertie qui engendra ces jeux d'artifice brillant de mille feux.

111. *Tlach*, de *tlachia* = voir.
112. Illusion = in-lusio = entrée dans le jeu.

CONCLUSION

Les fleurs de Barbarie



Dans le microcosme étonnant du Plateau central, au 14ᵉ siècle et au début du 15ᵉ, nous avons la chance de voir naître une civilisation. Sous nos yeux, de fantastiques bouleversements transforment la société : en moins de deux siècles, la petite cohorte de barbares qui occupait inconfortablement un îlot marécageux dans la lagune de Texcoco parvient à étendre son pouvoir — militaire, économique et religieux — sur la majeure partie du Mexique. Le jeu, incontestablement, est partie prenante dans cette évolution.

Cette période troublée de l'histoire précolombienne se traduit par un bouillonnement de forces et une mobilisation perpétuelle. Brutal, le choc des cultures ; sévères, les affrontements entre condottières enhardis par l'absence de pouvoir institutionnalisé. Dans ce désordre agité de guerroiements, de raids et de soulèvements, les empereurs aztèques *Itzcoatl,* puis *Motecuzoma I,* aidés du *ciuacoatl Tlacaeleltzin,* parviennent à imposer la suprématie de Mexico-Tenochtitlan. Désormais les fougues, les ardeurs et les élans disponibles vont se trouver canalisés dans la marche vers la civilisation.

Au milieu du 15ᵉ siècle, en l'espace d'une génération, la mentalité va subir de profonds changements. Alors que l'ancien idéal de l'homme était le guerrier, incarné par *Uitzilopochtli,* personnage historique, shaman et chef de guerre, mais aussi divinité tribale, dieu du soleil zénithal naissant tout armé du ventre de sa mère et tuant sur-le-champ ses frères et sa sœur, l'éthique s'ordonne maintenant autour de principes moins austères, valorisant le calme, la pondération et la retenue : les mœurs s'adoucissent, les esprits

s'ouvrent aux préoccupations d'ordre artistique ; le jeu fait son entrée dans la civilisation [1].

On assiste en effet à cette époque à la structuration de la catégorie ludique telle que nous l'avons décrite, les jeux autochtones évoluant alors que naissent les jeux aztèques.

Il est probable que lors de leur migration, les *Mexica* n'avaient guère le loisir de s'adonner au jeu, tant leur subsistance était précaire : la recherche de la nourriture, au jour le jour, devait constituer le plus clair de leurs préoccupations. Il ne semble pas, en tout cas, que les Aztèques aient apporté à Mexico un jeu datant de leur période chichimèque. En revanche, avec la montée de la puissance de la capitale nahuatl, les activités ludiques se spécifient. Dans les jardins des seigneurs, la tranquille chasse à la sarbacane remplace les anciennes battues harassantes ; les petits oiseaux se substituent au gros gibier ; la chasse est devenue jeu.

Les Mexicains avaient jadis arraché au sous-sol boueux des marécages la terre arable nécessaire à la culture des plantes de première nécessité ; ils ont maintenant converti leurs « chinampas » en parterres de fleurs qu'ils aiment à contempler lors de leurs passe-temps déambulatoires ; l'agriculture est devenue jeu.

Au lieu de l'ivresse peuplée de visions qui inspirait les prêtres, au lieu de l'ivresse qui plongeait les hallucinés dans l'oubli cataleptique des fatigues quotidiennes, les Aztèques possèdent les jeux de haricots : les signes que portent les « dés » déterminent l'avance de pions symboliques qui neutralisent le déroulement du temps ; le *patolli* est devenu jeu.

Au 16e siècle, l'ère des grandes conquêtes est révolue ; les combats organisés entre Tlaxcala et Mexico ne servent plus qu'à fournir des captifs pour les sacrifices. Mais les guerriers se battent moins pour l'honneur de la cité que pour leur propre avancement dans la hiérarchie sociale. La « guerre fleurie » est occasion de parade et terrain de compétition. La guerre elle-même est devenue jeu...

La sédentarisation, l'augmentation de la population, la division du travail, l'inactivité des anciens capitaines de guerre, l'institutionnalisation des privilèges afférents aux classes dirigeantes..., tout cela contribue au fantastique développement des activités ludiques qui se présentent d'abord comme passe-temps de seigneurs et occupations de nobles.

1. L'évolution de la mentalité aztèque entre le 14e et le 16e siècle a été étudiée par J. Soustelle, « Apuntes sobre la psicología y el sistema de valores en México antes de la Conquista », in *Estudios antropologicos* (homenaje al doctor Manuel Gamio), Mexico, 1956, p. 497-502.

L'importance du jeu dans la société mexicaine de la fin du 15ᵉ siècle amène d'ailleurs ses dirigeants à « rationaliser » le panthéon ludique autochtone jusqu'alors assez indifférencié : *Xochipilli* s'appelait *Centeotl* et *Xochiquetzal* était une déesse-mère...

Les Mexicains font largement appel aux dieux du jeu huaxtèques pour mener à bien cette restructuration : ils procèdent à des assimilations et à des superpositions. Les déesses de la fécondité s'effacent par exemple derrière l'érotique et charnelle *Tlazolteotl*. Ils n'hésitent pas non plus à créer de nouveaux dieux, tel *Chicome xochitl* qu'ils donnent comme protecteur aux *tlacuiloque*.

Car durant cette période, les Aztèques tentent de créer une « idéologie » unanime et communautaire, susceptible de leur assurer une forte cohésion sociale. Leur effort d'intégration concerne aussi bien les cultures qui les ont précédés que les métiers qui auraient eu tendance à devenir marginaux. Les vieilles pratiques ancestrales, comme la consommation d'*octli*, sont codifiées sans être totalement prohibées. Et les penchants artistiques sont pondérés par des dispositions plus utilitaires.

Le jeu est en effet perçu avec soupçon dans les sphères de l'autorité suprême. Il est semble-t-il reçu comme un « mal de civilisation », inévitable mais redoutable. Les dirigeants craignent par exemple les jeux qui servent de support à des paris et qui font l'objet de tant d'ostentation de la part des riches seigneurs. Ils craignent les effets dissolvants de l'ivresse, les jeux individuels qui sont occasions de dépense... Ils savent le jeu létal.

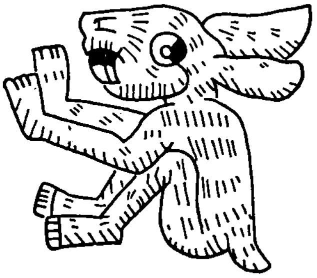
Mais le jeu est aussi l'apanage des hautes cultures. Et la société aztèque se doit de l'incorporer au programme de ses manifestations officielles : les fastes débordent progressivement le temps profane ; la fête, dans une débauche de scintillements, rythme la vie civile sur une cadence trépidante ; les Mexicains, nouvellement promus au faîte du pouvoir, mobilisent l'appareil ludique à des fins démonstratives. D'extraction récente, le jeu s'accorde à merveille avec le rôle qu'on lui confie ; son formalisme est le corollaire parfait de son caractère volontairement tape-à-l'œil et son artificialité sied comme il convient à une société d'apparat.

Le somptueux manifeste la puissance. Mais la pompe ne saurait faire oublier la sourde et terrifiante anxiété du peuple mexicain. Souvenons-nous que la principale fonction du jeu aztèque est de préluder au sacrifice, parade sanglante à la fuite des énergies. Témoins de l'ambivalence de cette culture fragile et précieuse, brutalement surgie au cœur de la barbarie, consciente de sa force et de sa précarité, les jeux, « gladiatorio », escarmouches dansantes, *tlachtli* et courses folles préparent toujours l'administration de la mort sacrée.

Dans le jeu de la vie et de la mort, l'atroce et le splendide se côtoient sur les places de Mexico, où s'épanchent les souffles de la civilisation aztèque. — Flaque de soleil dans le miroitement lamé d'une nuit d'obsidienne.

Le Cap-Ferret — Paris
Septembre 1972 — février 1973

Bibliographie



ACOSTA, J. R., « Exploraciones en Tula », *Revista mexicana de estudios antropológicos* (Mexico), IV, 1940, p. 172-194.

— « La cuarta y quinta temporada de exploraciones arqueológicas en Tula », *Revista mexicana de estudios antropológicos,* VII, 1945, p. 23-64.

— « La docena temporada de exploraciones en Tula », *Anales del I.N.A.H.* (Mexico), XIII (42), 1960, p. 29-58.

ACOSTA, J. DE, *Historia natural y moral de las Indias* (1589), Mexico, Fondo de cultura económica, 1962.

ALCOBIZ, Fray A. DE, *Estas son las leyes que tenían los Indios de la Nueva España* (1543), in Garcia Icazbalceta, J., *Nueva colección de documentos para la historia de México,* vol. III, Mexico, F. Diaz de León, 1891, p. 308-315.

Anales de Cuauhtitlan, trad. espagnole par Primo Feliciano Velásquez, in *Códice Chimalpopoca,* Mexico, U.N.A.M., Imprenta universitaria, 1945 (texte, p. 1-68, notes, p. 69-118 ; fac-similé du texte aztèque en fin de volume).

ARTAUD, A., *Le théâtre et son double,* Paris, Gallimard, 1964, coll. « Idées ».

Arts maya du Guatemala, catalogue de l'exposition du Grand-Palais, Paris, 1968.

AUGUET, R., *Cruauté et civilisation : les jeux romains,* Paris, Flammarion, 1970.

BARLOW, R. H., « Materiales para una cronología del imperio de los Mexica », *Revista de estudios antropológicos,* VIII, 1946, p. 207-215.

— *The Extent of the Empire of the Culhua Mexica,* Berkeley, University of California Press, 1949.

BATAILLE, G., *L'érotisme,* Paris, Editions de Minuit, 1957.

BAUDEZ, C., *Recherches archéologiques dans la vallée du Tempisque, Guanacaste, Costa Rica,* Paris, Institut des hautes études de l'Amérique latine, 1967.

BECQUELIN, P., *Archéologie de la région de Nebaj (Guatemala),* Paris, Institut d'ethnologie, 1969.

Before Cortés. Sculpture of Middle America, catalogue de l'exposition du Metropolitan Museum of Art, New York, automne 1970.

BENZI, M., *Les derniers adorateurs du peyotl,* Paris, Gallimard, 1972.

BERNAL, I., *Bibliografía de arqueología y etnografía. Mesoamerica y Norte de México, 1514-1960,* Mexico, I.N.A.H., 1962.
— *Museo nacional de antropología de México. Arqueología,* Mexico, Aguilar, 1967.
— *El mundo olmeca,* Mexico, Porrua, 1968.
— « Los jugadores de pelota de Dainzú (Oaxaca) », *Journal de la Société des américanistes* (Paris, Musée de l'Homme), LX, 1971, p. 300-301.
— & VILLARET, B., *Arts anciens du Mexique,* Fribourg, Office du livre, 1964.
BEYER, H., *Mito y simbolismo del México antiguo,* Mexico, Sociedad alemana mexicanista, 1965.
BOBAN, E., *Documents pour servir à l'histoire du Mexique,* catalogue raisonné de la collection de M. Eugène Goupil (ancienne collection J. M. A. Aubin), Paris, 1891, 2 vol., 1 atlas.
BORGES, J.-L., *Œuvres complètes,* Buenos Aires, Emecé, 1953-1960, 9 vol.
BORHEGYI, St. F. & Suzanne, *The Rubber-Ball Game of Ancient America,* A Milwaukee Public Museum Publication, 1963.
BLOM, F., « The Maya ball-game Pok-ta-pok », *Middle American Papers,* Publ. n° 4, Tulane University of Louisiana, New Orleans, 1932, p. 487-530.
— & LAFARGE, O., *Tribes and Temples,* New Orleans, Tulane University of Louisiane, 1926-1927, 2 vol.
BRUNET, R., *Le vin et la religion,* Paris, Librairie agricole de la Maison rustique, 1926.
CAILLOIS, R., *L'homme et le sacré,* Paris, Gallimard, 2e éd., 1950.
— *Les jeux et les hommes,* Paris, Gallimard, 1958, coll. « Idées ».
CAMARA BARBACHANO, F., *Le Musée national d'anthropologie de Mexico,* Paris, Aimery Somogy, 1969.
CAMUS, A., *Noces,* Paris, Gallimard, 1959.
CARMICHAEL, E., *Turquoise Mosaïcs from Mexico,* Londres, British Museum, 1970.
CARROLL, L., *Alice au pays des merveilles,* trad. H. Parisot, Paris, Aubier-Montaigne, 1970.
CASO, A., « Un antiguo juego mexicano, el patolli », *México antiguo* (Mexico), II (9), 1925, p. 203-211.
— « Notas sobre juegos antiguos », *Mexican Folkways* (Mexico), VII (2), 1932, p. 56-60.
— « Las tumbas de Monte-Albán », *Anales del Museo nacional de México* (Mexico), Epoca 4 a, VIII (4), 1933, p. 641-648.
— « El ombligo de la luna », *Tlatoani* (Mexico), n° 5-6, 1952, p. 74.
— *La religión de los Aztecas,* Mexico, Secretaría de Educación pública, 1945.
— *Los calendarios prehispánicos,* Mexico, U.N.A.M., 1967, « Monografía del Instituto de investigationes históricas », 6.
— *El tesoro de Monte-Albán,* Mexico, I.N.A.H. (*Memorias,* t. III), 1969.
CAZENEUVE, J., *Les mythologies à travers le monde,* Paris, Hachette, 1966.
CEBALLOS NOVELO, R. J., *Las instituciones aztecas,* Mexico, Talleres gráficas de la Nación, 1937.
CHAPMAN, A. M., « Chamanisme et magie des ficelles chez les Tolupan (Jicaque) du Honduras », *Journal de la Société des américanistes,* LIX, 1970, p. 43-64.
CHARNAY, D., *Les anciennes villes du Nouveau Monde,* Paris, Hachette, 1885.
Chilam Balam, El libro de los libros de, trad. A. Barrera Vásquez et S. Rendón, Mexico-Buenos Aires, Fondo de cultura económica, 1948.

CHIMALPAHIN QUAUHTLEHUANITZIN, *Annales* (1612-1629), 6ᵉ et 7ᵉ relations, trad. Rémi Siméon, Paris, Maisonneuve et C. Leclerc, 1889.
CHIMALPOPOCA, F. Galicia, *Origen y modos de contar de los Indios,* Mexico, Vargas Rea, 1947.
CLAVIGERO, F. J., *Historia antigua de México* (1781), Mexico, Porrua, 1945, 4 vol. (1ʳᵉ version, en italien : *Storia antica del Messico,* 1780).
Codex de 1576 ou Codex AUBIN, manuscrit figuratif accompagné du texte en langue nahuatl, trad. L. M. Aubin, Paris, Leroux 1893.
Codex AZCATITLAN, manuscrit figuratif reproduit en fac-similé avec commentaires de R. H. Barlow, *Journal de la Société des américanistes,* XXXVIII, 1949.
Codex BADIANUS. Voir La Cruz, M. DE.
Codex BECKER 1. Antiquités mexicaines, publ. Henri de Saussure. Fasc. 1 : *Le manuscrit du cacique,* Genève, Aubert-Schuchardt, 1892.
Codex BODLEIANUS, fac-simile of an original Mexican painting preserved in the collection of Sir Thomas Bodley, Oxford, Bodleian Library, in KINGSBOROUGH, *Antiquities of Mexico,* Londres, 1831, vol. I.
Codex BORBONICUS, manuscrit mexicain de la bibliothèque du Palais-Bourbon, publ. en fac-similé avec un commentaire explicatif par le Dr E. T. Hamy, Paris, Leroux, 1899.
Codex BORGIA, manuscrit mexicain original préservé au musée Borgia, Rome, Collège de propagande, éd. par Edouard Seler aux frais du duc de Loubat, Berlin, 1904-1909, 2 vol. de commentaires et 1 vol. fac-similé ; trad. espagnole, Mexico, Fondo de cultura económica, 1963.
Codex BOTURINI, fac-simile of an original Mexican hieroglyphic painting, from the collection of Boturini, in KINGSBOROUGH, *Antiquities of Mexico,* Londres, 1831, vol. I.
Codex COLOMBINUS, in *Códice Colombino,* pintura precolombina de la raza Mixteca... existente en el Museo nacional de México, *Antigüedades mexicanas,* Mexico, 1892, vol. II (atlas).
Codex COSPI, descripción del *Códice Cospiano,* manuscrito pictórico de los antiguos Nauas... reprod. en fotocromografía a expensas de S. E. el duque de Loubat, Rome, Stabilimento Danesi, 1898.
Codex DURAN. Voir Durán, D., *Historia de las Indias de Nueva España,* vol. III.
Codex FEJERVARY-MAYER, manuscrit pictographique précortésien conservé au Liverpool Free Public Museum (n° 12014 M), fac-similé, Graz, Akademische Druck- u. Verlagsanstalt, 1971, « Codices selecti », XXVI.
Codex de FLORENCE. Voir *Florentine Codex.*
Códice FLORENTINO, reproduction des illustrations originales de l'ouvrage de Sahagún dans le vol. V de la publication de Francisco Paso y Troncoso, Madrid, Phototypie Hauser et Menet, 1905.
Codex LAUD, manuscrit mexicain conservé à la Bodleian Library d'Oxford, fac-similé, Graz, Akademische Druck- u. Verlagsanstalt, 1966, « Codices selecti », XI.
Codex MAGLIABECCHI XIII-3, manuscrit post-colombien de la Bibliothèque nationale de Florence, reprod. en photochromographie aux frais du duc de Loubat, Rome, Stabilimento Danesi, 1904.
Codices MATRITENSES, manuscrits originaux de Sahagún conservés à Madrid à la bibliothèque du Palais royal et à la bibliothèque de l'Académie royale,

éd. fac-similé de Francisco del Paso y Troncoso, Madrid, Phototypie de Hauser et Menet, 1905-1907.

Codex MENDOZA, manuscrit préservé à la Bodleian Library d'Oxford, éd. et trad. James Cooper Clark, Londres, Waterlow & Sons, 1938, 3 vol. (vol. III, fac-similé).

Codex MEXICANUS 23-24, manuscrit de la Bibliothèque nationale de Paris, *Journal de la Société des américanistes,* XLI, 1952 (partie I, commentaire de Ernest Mengin ; partie II, fac-similé).

Codex RAMIREZ, publ. Désiré Charnay, Paris, Leroux, 1903.

Codex SELDEN I, manuscrit mexicain conservé à la Bodleian Library d'Oxford, in KINGSBOROUGH, *Antiquities of Mexico,* Londres, 1831, vol. I.

Codex SELDEN II, manuscrit précortésien conservé à la Bodleian Library d'Oxford, in KINGSBOROUGH, *Antiquities of Mexico,* Londres, 1831, vol. I.

Codex TELLERIANO-REMENSIS, manuscrit mexicain n° 385 de la Bibliothèque nationale, introd. par E. T. Hamy, Paris, Leroux, 1899.

Codex VATICANUS A (3738) (Codex Rios), manuscrit mexicain conservé à la bibliothèque du Vatican, reprod. en photochromographie, Rome, Stabilimento Danesi, 1900.

Codex VATICANUS B (3773), manuscrit précortésien conservé à la bibliothèque du Vatican, reprod. en photochromographie, notice de M. le duc de Loubat, Rome, Stabilimento Danesi, 1896.

Codex VINDOBONENSIS MEXICANUS I, manuscrit de la Bibliothèque de Vienne, Graz, Akademische Druck- u. Verlagsanstalt, 1963, « Codices selecti », V.

Codex ZOUCHE-NUTTALL, fac-simile of an ancient Mexican codex. Introd. par Zelia Nuttall, Cambridge (Mass.), Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology, 1902.

COE, M. D., *Mexico,* New York, F. A. Praeger, 1962.

— *The Maya,* Londres, Thames & Hudson, 1966.

— *The Jaguar's Children. Pre-Classic Central Mexico,* Greenwich (Conn.) New York, The Museum of Primitive Art, 1965.

— *America's First Civilization. Discovering the Olmec,* New York, American Heritage Publishing Co., 1968.

Conquistador anonyme, Le, trad. Jean Rose, Mexico, I.F.A.L., 1970.

CORTÉS, H., *Cartas de relación de la conquista de Méjico (1519-1526),* Madrid, Atlas, 1946.

COURY, Ch., *La médecine de l'Amérique précolombienne,* Paris, Dacosta, 1969.

COVARRUBIAS, M., *Mexico South,* New York, A. A. Knopf, 1946.

— « Tlatilco. El arte y la cultura preclásica del valle de México », *Cuadernos americanos* (Mexico), 51 (3), 1950, p. 149-162.

— *Indian Art of Mexico and Central America,* New York, A. A. Knopf, 1957.

DÍAZ DEL CASTILLO, B., *Historia verdádera de la conquista de la Nueva España* (1568), Buenos Aires, Espasa-Calpe Argentina S. A., 1955, coll. « Austral ».

Diccionario cakchiquel-español, recopilado de C. Saenz de Santa Maria, Guatemala CA, 1940.

Diccionario Porrua. Historia, biografía y geografía de México, Mexico, Porrua, 2ᵉ éd., 1965.

DIGUET, L., « Le peyotl et son usage rituel chez les Indiens du Nayarit », *Journal de la Société des américanistes,* IV, 1907, p. 21-29.

DISSELHOFF, H. D., *Les grandes civilisations de l'Amérique ancienne,* Paris, Arthaud 1963.
DUMEZIL, G., *Les dieux des Germains,* Paris, P.U.F., 1963, coll. « Mythes et religions ».
DURÁN, Fray D., *Historia de las Indias de Nueva España y islas de tierra firme* (1581), Mexico, Editora nacional, 1951, 2 vol. et 1 atlas.
DUVERGER, C., *La structure mythologique du jeu,* Bordeaux, Faculté des lettres, 1969.
EINSTEIN, A., *Sur le problème cosmologique. Théorie de la gravitation généralisée,* Paris, Gauthier-Villars, 1962.
EKHOLM, G. F., « Wheeled toys in Mexico », *American Antiquity,* XI (4), p. 221-228, avril 1946 (avec une planche de cinq illustrations et une bibliographie).
ELIADE, M., *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase,* Paris, Payot, 1951.
— *Méphistophélès et l'Androgyne,* Paris, Gallimard, 1962.
EMPERAIRE, A. Voir LAMING-EMPERAIRE, A.
ESCALONO RAMOS, A., *Cronología y astronomía maya-mexica,* Mexico, Fides, 1940.
Esplandor del México antiguo (ouvrage collectif), Mexico, Centro de investigaciones antropológicas de México, 1959, 2 vol.
Florentine Codex. General History of the Things of the New Spain, de Fray Bernardino de Sahagún. Texte aztèque et trad. anglaise de Charles E. Dibble et Arthur J. O. Anderson, Santa Fe (New Mex.), University of Utah and School of American Research, 1950-1955, 13 vol. (part II, livre I ; part III, livre II ; part IV, livre III ; part V et VI, livre IV et V ; part VII, livre VI ; part VIII, livre VII ; part IX, livre VIII ; part X, livre IX ; part XI, livre X ; part XII, livre XI ; part XIII, livre XII).
FREUD, S., *Essais de psychanalyse,* trad. Jankélévitch, Paris, Payot, 1951.
FRIEDERICI, G., *Amerikanistisches Wörterbuch und Hilfswörterbuch für den Amerikanisten* (dictionnaire américaniste), Hambourg, Gram, de Gruyter & Co., 1960.
FRIEDMANN, H., GRISCOM, L. & MOORE, R. T., « Distributional checklist of the birds of Mexico », *Pacific Coast Avifauna* (Berkeley, Cal.), n° 29, 33, 1950, 1957.
GAMIO, M., *La población del valle de Teotihuacán,* Mexico, Secretaría de Educación pública, 1922, 3 vol.
GARIBAY K., A. M., *Historia de la literatura nahuatl,* Mexico, Porrua, 1953-1954, 2 vol.
— *Poesía nahuatl,* Mexico, U.N.A.M., 1964-1966, 3 vol.
— *Llave del nahuatl,* 2ᵉ éd., Mexico, Porrua, 1961.
GENDROP, P., *Murales prehispánicos,* Mexico, 1971, coll. « Artes de México », 144.
GOMARA, F. LOPEZ DE, *Historia de la conquista de México (1540-1552),* Mexico, P. Robredo, 1943, 2 vol.
GONÇALVES DE LIMA, O., *El maguey y el pulque en los códices mexicanos,* Mexico, Fondo de cultura económica, 1956.
GRANDJOUAN, J. O., *Les jeux de l'esprit,* Paris, Editions du Scarabée, 1963.
GRISCOM, L. Voir FRIEDMANN, H., GRISCOM, L. & MOORE, R. T.
GUILLEMIN, J. F., « Un yugo de madera para el juego de pelota », *Antropología e historia de Guatemala,* XX (1), janvier-juin 1968.
GUTIERREZ, T., *El deporte prehispánico,* Mexico, 1965, coll. « Artes de México », 75-76.

HAMY, E. T., *La galerie américaine du musée d'ethnographie du Trocadéro,* Paris, Leroux, 1897.

Handbook of Middle American Indians, 13 vol. édit. sous la direction de Robert Wauchope, Austin, University of Texas Press, 1964-1965 (voir spécialement les vol. XII et XIII, *Guide to Ethnohistorical Sources,* Supervisor, Howard F. Cline).

HARNER, M. B., *Hallucinogens and Shamanism,* New York, Oxford University Press, 1975.

HEGEL, G. W. F., *La raison dans l'histoire,* trad. K. Papaioannou, Paris, Plon, 1965.

HEIM, R., « Le syndrome narcoticien chez les champignons à action cérébrale », *Histoire de la médecine,* n° VIII, septembre 1958, p. 1-16, 17 ill.

— & WASSON, R. Gordon, *Les champignons hallucinogènes du Mexique,* Paris, Museum national d'histoire naturelle, 1958.

— *et al., Nouvelles investigations sur les champignons hallucinogènes,* Paris, Museum national d'histoire naturelle, 1967.

HEISENBERG, W., *La nature dans la physique contemporaine,* Paris, Gallimard, 1962.

HERNÁNDEZ, F., *De historia plantarum Novae Hispaniae,* Madrid, Ibarra, 1790.

— *Historia de las plantas de la Nueva España (1571-1577),* Mexico, Imprenta universitaria, 1942-1946, 3 vol.

Historia de los Mexicanos por sus pinturas (anonyme, 1547), in POMAR, *Relación de Tezcoco,* Mexico, Salvador Chavez Hayhoe, 1941, p. 209-240.

Historia tolteca-chichimeca (Anales de Quauhtinchan, Puebla, 1544), avec un códice, Mexico, Antigua libreria Robredo de José Porrua e Higos, 1947.

HOFFMANN, A., « The active principle of seeds of *Rivea corymbosa and Ipomea violacea* », *Botanical Museum Leaflets* (Cambridge, Mass.), XX (6), 1963.

HOMÈRE, *L'Iliade,* trad. E. Lasserre, Paris, Garnier-Flammarion, 1965.

— *L'Odyssée,* trad. M. Dufour et J. Raison, Paris, Garnier-Flammarion, 1965.

HOPKINS, D. M., *The Bering Land Bridge,* Stanford University Press, 1967.

Huehuetlatolli. Documento A. Manuscrito de la Biblioteca Bancroft, Berkeley, California, trad. A.-M. Garibay K., Sacramento, Casa editorial de Tlaloc, 1943.

HUIZINGA, J., *Homo ludens,* 1re éd. néerlandaise, 1938 ; trad. française, Paris, Gallimard, 1951.

IXTLILXOCHITL, Don Fernando de Alva, *Obras historicas (1600-1616).* Vol. I : *Relaciones.* Vol. II : *Historia chichimeca,* Mexico, Editora nacional, 1952.

JIMENEZ MORENO, W., « Tula y los Toltecas según las fuentes históricas », *Revista mexicana de estudios antropológicos,* V, 1941, p. 79-83.

— *Historia antigua de Mexico,* Mexico, Publicaciones de la Sociedad de alumnos de la Escuela nacional de antropología e historia, 1953.

KRICKEBERG, W., *Altmexikanische Kulturen,* Berlin, Safari-Verlag, 1956 ; trad. italienne : *Civilta dell'antico Messico,* Florence, Casini, 1959.

LA BARRE, W., *The peyotl cult,* 3e éd., Hamden (Conn.), Shoe String Press, 1964.

— « Le complexe narcotique de l'Amérique autochtone », *Diogène* (Paris), n° 48, 1964, p. 120-134.

LA CRUZ, M. DE, *Libellus de medicinalibus Indorum herbis,* manuscrit aztèque (1552) traduit en latin par Juan Badianus, trad. espagnole et reprod. des planches en fac-similé, Mexico, Instituto mexicano de Seguro social, 1964.

LAFARGE, O. Voir BLOM, F. & LAFARGE, O.

LAMING-EMPERAIRE, A., *Signification de l'art rupestre paléolithique,* Paris, A. et J. Picard, 1962.

LANDA, D. DE, *Relación de las cosas de Yucatán* (1566), Mexico, P. Robredo, 1938.

LAS CASAS, Fray B. DE, *Apologetica historia de las Indias (1552-1561),* Madrid, Bailly-Baillière & Higos Ediciones, 1909.

LA SERNA, J. DE, *Manual de ministros de Indios para el conocimiento de sus idolatrías y extirpación de ellas* (1656), nouv. éd. in *Tratado de las idolatrías, supersticiones, hechicerías... de razas aborigenes de México,* vol. X, Mexico, Ediciones Fuente cultural, 1953.

LAVALLÉE, D., *Les représentations animales dans la céramique Mochica,* Paris, Institut d'ethnologie, 1970.

LEHMANN, H., *L'art précolombien,* Paris, Ch. Massin, 1960.

LEÓN-PORTILLA, M., *La filosofia nahuatl estudiada en sus fuentes,* Mexico, Ediciones especiales del Instituto indigenista, 1956.

LEROI-GOURHAN, A., *Archéologie du Pacifique Nord,* Paris, Institut d'ethnologie, 1946.

— *Les religions de la préhistoire,* Paris, P.U.F., 2ᵉ éd., 1971, coll. « Mythes et religions ».

LÉVI-STRAUSS, Cl., *Tristes tropiques,* Paris, Plon, 1955.

Leyenda de los Soles (anonyme), trad. du nahuatl en espagnol par Primo Feliciano Velásquez, in *Códice Chimalpopoca,* Mexico, U.N.A.M., Imprenta universitaria, 1945 (texte, p. 119-128, notes, p. 129-142 ; fac-similé du texte aztèque en fin de volume, hors-texte).

LOPEZ AUSTIN, A., « Cuarenta clases de magos del mundo nahuatl », *Estudios de cultura nahuatl,* VII, Mexico, U.N.A.M., 1967.

LOPEZ DE GOMARA, Fr. Voir GOMARA.

LOTHROP, S. K., *Les trésors de l'Amérique précolombienne,* Paris, Skira, 1964.

LUMHOLTZ, C., *Unknown Mexico,* Londres, Macmillan & Co., 1903, 2 vol. ; version espagnole : *El México desconocido,* New York, Scribner's Sons, 1904, 2 vol.

MAC NEISH, R. S., « Preliminary archaeological investigations in the sierra de Tamaulipas (Mexico) », *Transactions,* 48, Pt 6, Philadelphie, American Philosophical Society, 1958.

— *Reports of the Tehuacan archaeological-botanical project,* Project reports n° 1 R. S., Andover, Peabody Foundation, 1961 ; Project reports n° 2 R. S., *id.,* 1962.

— *El origen de la civilización mesoamericana visto desde Tehuacan,* Mexico, I.N.A.H., 1964.

— Voir aussi NELKEN-TERNER, A. & MAC NEISH, R. S.

MALAURIE, J., « Pour une préhistoire des sociétés maritimes et de la navigation pré-esquimaudes dans les zones côtières du Pacifique nord, des mers de Tchoutchi et de Beaufort », *Inter-Nord* (Paris, Mouton, Ecole pratique des hautes études, VIᵉ section), n° 12, décembre 1972, p. 171-190.

MAPA TLOTZIN, manuscrit figuratif, *Anales del Museo nacional de Mexico,* III, 1886.

MARCUSE, H., *Eros et civilisation,* 1ʳᵉ éd., Boston, 1955 ; trad. française, Paris, Editions de Minuit, 1963.

MARQUINA, I., *Arquitectura prehispánica,* Mexico, 1951 ; 2ᵉ éd., Mexico, I.N.A.H., 1964.

MARTÍ, S., « Simbolismo de los colores, deidades, numeros y rumbos », *Estudios de cultura nahuatl,* Mexico, vol. II, p. 93-127, 1960.
MARTÍN DEL CAMPO, R., *Ensayo de interpretación del libro undécimo de la « Historia general de las cosas de Nueva España » de Fray B. de Sahagún,* Mexico, Anales del Instituto de Biología, vol. XII, n° 1, 1941.
MARTÍNEZ, M., *Plantas medicinales de México,* Mexico, Botas, 1944.
MENA, R., *Catálogo del Salón Secreto,* Museo nacional de arqueología, historia y ethnografía, Mexico, 1926.
MENDIETA, Fray G. DE, *Historia eclesiástica indiana* (1596), Mexico, Salvador Chavez Hayhoe, 1945, 4 vol.
MENDOZA, V. T., *Panorama de la música tradicional de México,* Mexico, U.N.A.M., Imprenta universitaria, 1956, « Estudios y fuentes del arte en Mexico », VII.
MERLEAU-PONTY, M., *Phénoménologie de la perception,* Paris, Gallimard, 1945, coll. « Bibliothèque des idées ».
Mexique. Peintures préhispaniques, album publié par la New York Geographic Society en accord avec l'Unesco, préface de Ignacio Bernal et Jacques Soustelle, New York, 1958.
MOLINA, Fray A. DE, *Vocabulario en lengua castellana y mexicana,* fac-similé de l'éd. Antonio de Spinola (1571), Madrid, Ediciones Cultura Hispánica, 1944, coll. « Incunables mexicanos », IV.
MOORE, R. T. Voir FRIEDMANN, H., GRISCOM, L. & MOORE, R. T.
MORENO, M. M., *La organización política y social de los Aztecas,* Mexico, I.N.A.H., 1971.
MORLEY, S. G., *An Introduction to the Study of the Maya Hieroglyphs,* Washington, Bureau of American Ethnology, Bulletin n° 57, 1915.
— *The Ancient Maya,* Stanford University Press, 1956.
MOTOLINÍA, Fray Toribio de Benavente, *Memoriales* (1541), manuscrito de la colección del señor Don Joaquim Garcia Icazbalceta, publ. Luis Garcia Pimentel, Mexico, 1903.
— *Historia de los Indios de la Nueva España* (1541), Mexico, Salvador Chavez Hayhoe, 1941.
MUÑOZ CAMARGO, D., *Historia de Tlaxcala* (1585), nouv. éd., Mexico, Ateneo nacional de ciencias y artes, 1947.
NELKEN-TERNER, A. & MAC NEISH, R. S., « La vallée de Tehuacan (Mexique) : 12 000 ans de préhistoire », *Annales* (Paris), n° 6, novembre-décembre 1971, p. 1141-1178.
NICHOLSON, I., *Mexican Mythology,* Londres, P. Hamlyn, 1967.
NIETZSCHE, F., *La naissance de la tragédie* (1872), Paris, Gallimard, 1949.
— *Ainsi parlait Zarathoustra* (1884), Paris, Gallimard, 1947.
OLMOS, Fray A. DE, *Arte para aprender la lengua mexicana* (1547), Mexico, I. Escalante, 1886.
— *Grammaire de la langue nahuatl ou mexicaine* (1547), publ. avec des notes et éclaircissements par R. Siméon, Paris, Imprimerie nationale, 1875.
OVIEDO Y VALDES, G. F., *Historia general y natural de las Indias y tierra firme del mar Oceano (1535-1556),* Madrid, Imprenta de la Real Academia, 1851-1855, 4 vol.
PAOLI, U. E., *Vita romana,* Bruxelles, Desclée de Brouwer, 1955.
PELT, J. M., *Drogues et plantes magiques,* Paris, Horizons de France, 1971.
PEÑAFIEL, A., *Nombres geográficos de México (Estudio geroglífico de la Matri-*

cula de los Tributos del Códice Mendocino), Mexico, Oficina tipográfica de la Secretaría de Fomento, 1885.

PEREZ DE BARRADAS, J., *Plantas mágicas americanas*, Madrid, Instituto B. de Sahagún, 1957.

PIGANIOL, A., *Recherches sur les jeux romains*, Strasbourg, 1923, « Publications de la Faculté des lettres », XIII.

PIÑA CHAN, R., *Las culturas preclásicas de la cuenca de Mexico*, Mexico, Fondo de cultura económica, 1955.

— *Jaina*, Mexico, I.N.A.H., 1968.

— & COVARRUBIAS, L., *El pueblo del Jaguar (Los olmecas arqueológicos)*, Mexico, Museo nacional de antropología, S.E.P., 1964.

PLANCK, M., *L'image du monde dans la physique moderne*, Genève, Gonthier, 1963, coll. « Médiations ».

POMAR, J. B., *Relación de Tezcoco* (1582), Mexico, Salvador Chavez Hayhoe, 1941.

Popol-Vuh (1554), trad. A. Recinos, Mexico-Buenos Aires, Fondo de cultura económica, Colección popular, 4ᵉ éd., 1960.

Precolumbian Art, Robert Woods Bliss Collection, New York, présentation de S. K. Lothrop, Londres, Phaidon Press, 1959.

PRESCOTT, W. H., *History of the Conquest of Mexico*, New York, 1843, 3 vol.; nouv. éd., Londres, Everyman's Library, 1948, 2 vol.

REKO, Dr B. P., « Das Mexikanische Rauschgift Ololiuhqui », *México antiguo*, III (3/4), décembre 1934, p. 1-7.

RIVET, P., *Cités maya*, Paris, A. Guillot, 1954.

RIVET, P. & FREUND, G., *Mexique précolombien*, Neuchâtel, 1954, coll. « Ides et calendes ».

ROSE, J., *Précis de grammaire du nahuatl classique*, Mexico, I.F.A.L., 1971.

ROUHIER, A., *Le peyotl, la plante qui fait les yeux émerveillés*, Paris, G. Douin Cie, 1927.

RUIZ DE ALARCÓN, *H., Tratado de las supersticiones y costumbres gentilicas... de los naturales de esta Nueva España* (1629), in *Tratado de las idolatrías, supersticiones, hechicerías... de las razas aborigenes de México*, vol. XX, Mexico, Ediciones Fuente cultural, 1953.

RUZ LHUILLIER, A., « Exploraciones en Palenque, 1950 », *Anales del I.N.A.H.*, V (33), 1951, p. 25-45.

SACHS DE SELER, C., « Tlachtli, el juego de pelota del cielo de la cultura mexicana », *México antiguo*, VII, décembre 1950, p. 119-125.

SAHAGÚN, FRAY B. DE, *Historia general de las cosas de Nueva España* (1582), Mexico, Porrua, 1956, 4 vol.
Voir aussi *Florentine Codex*.

SAHAGÚN, Textos de los informantes de, *Ritos, sacerdotes y atavíos de los dioses*, Mexico, U.N.A.M., 1958.

— *Augurios y abusiones*, Mexico, U.N.A.M., 1969.

SANTAMARIA, F. J., *Diccionario general de americanismos*, Mexico, P. Robredo, 1942.

— *Diccionario de mejicanismos*, Mexico, Porrua, 1959.

SCHILLER, F., *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Paris, Aubier-Montaigne, 1943.

SCHULTES, R. E., « Le règne végétal et les substances hallucinogènes », *Bulletin des stupéfiants* (O.N.U., New York), article publié en 3 parties : partie 1, XXI (3), juillet-septembre 1969, p. 3-16 ; partie 2, XXI (4), octobre-

décembre 1969, p. 17-30 ; partie 3, XXII (1), janvier-mars 1970, p. 23-53.

SELER, E., *Gesammelte Abhandlungen zur Amerikanischen Sprach- und Alterthumskunde,* Berlin, 1902-1923, 5 vol. et index ; reprod. photomécanique, Graz, 1960-1961.

SIMÉON, R., *Dictionnaire de la langue nahuatl,* Graz, Akademische Druck- u. Verlagsanstalt, 1963.

SIMONI-ABBAT, M., « Les civilisations au Mexique » in *Mexique,* Paris, Hachette, 1968, p. 86-118, coll. « Les guides bleus ».

— *Les Aztèques,* Paris, Le Seuil, 1976, coll. « Microcosme ».

— & MAURO, F., *Amérique latine,* Paris, Horizons de France, 1971.

SOUSTELLE, J., *La famille Otomi-Pame du Mexique central,* Paris, Institut d'ethnologie, 1937.

— *La pensée cosmologique des anciens Mexicains,* Paris, Hermann, 1940.

— « Observations sur le symbolisme du nombre 5 chez les anciens Mexicains », in *Actes du XXVIIIe Congrès international des américanistes,* Paris, Société des américanistes, 1947, p. 495-503.

— *La vie quotidienne des Aztèques à la veille de la conquête espagnole,* Paris, Hachette, 1955.

— « Apuntes sobre la psicología y el sistema de valores en México antes de la Conquista », in *Estudios antropológicos* publicados en homenaje al doctor Manuel Gamio, Mexico, DF, 1956, p. 497-502.

— « L'Etat mexicain et la religion », *Diogène,* n° 34, avril-juin, 1961.

— « Un rite de fertilité des femmes mazahua », *Bulletin de la Société suisse des américanistes,* n° 30, 1966, p. 3-6.

— « Dieux terrestres et dieux célestes dans l'antiquité mexicaine », *Diogène,* n° 56, octobre-décembre 1966, p. 23-53.

— *L'art du Mexique ancien,* Paris, Arthaud, 1966.

— *Mexique,* Genève, Nagel, 1967, coll. « Archaeologia mundi ».

— *Les quatre soleils,* Paris, Plon, 1967.

— *The Ancient Civilization of Mexico,* Londres, 1969.

SPINOZA, B., *Œuvres complètes,* Paris, Gallimard, 1954, coll. « Bibliothèque de la Pléiade ».

Sports et jeux dans l'art précolombien du Mexique, Catalogue de l'exposition du musée Cernuschi, mars-mai 1968, Paris, Editions Euros, 1968.

STERN, T., *The Rubber-Ball Games of the Americas,* Seattle-Londres, University of Washington Press, 1966.

STIERLIN, H., *Maya,* Fribourg, Office du Livre, 1964, coll. « Architecture universelle ».

— *Mexique ancien,* Fribourg, Office du Livre, 1967, coll. « Architecture universelle ».

STRESSER-PÉAN, G., « Les origines du Volador et du Comelagatoazte », in *Actes du XXVIIIe Congrès international des américanistes,* Paris, Société des américanistes, 1947, p. 327-334, pl. XV et XVI.

TAPIA, A. DE, *Relación... sobre la conquista de México,* in GARCIA ICAZBALCETA, J., *Nueva colección de documentos para la historia de México,* vol. II, Mexico, F. Diaz de León, 1866.

TERMER, F., « Der Palo de Volador in Guatemala », *México antiguo,* III (1/2), septembre 1931, p. 13-23.

TEZOZOMOC, H. A., *Crónica mexicana* (1598), Mexico, Leyenda, 1944.

— *Crónica mexicayotl (1600-1609),* texte aztèque et trad. espagnole par Adrián León, Mexico, Imprenta universitaria, 1949.

THEVET, A., « Histoyre du Méchique (1543) », *Journal de la Société des américanistes,* II, 1905.

THOMPSON, J. E. S., *La civilisation aztèque,* Paris, Payot, 1934.

— *Maya Hieroglyphic Writing. An Introduction,* Norman (Okla.), University of Oklahoma, 1960.

Tonalamatl Aubin (Codex), manuscrit de la Bibliothèque nationale de Paris, éd. avec un commentaire d'Edouard Seler, Londres-Berlin, Hazell, Watson & Viney, 1900-1901.

TORQUEMADA, J. DE, *Veinte i un libro rituales i Monarquía indiana* (1611), Mexico, Salvador Chavez Hayhoe, 1943, 3 vol.

TOSCANO, S., *Arte precolómbino de México y de la América central* (1952), Mexico, U.N.A.M., 1970.

TYLOR, E. B., « American lot-game as evidence of Asiatic intercourse », *Journal of the Anthropologic Institution,* VIII, 1879, p. 116-129.

VAILLANT, G. C., *Excavations at Zacatenco,* New York, American Museum of Natural History, 1930.

— *Excavations at Ticomán, ibid.,* 1931.

— *Excavations at Gualupita, ibid.,* 1934.

— *Excavations at El Arbolillo, ibid.,* 1935.

— *Early cultures of the Valley of Mexico,* Anthropological Papers of the American Museum of Natural History, t. XXV, 3, New York, 1935.

— *Aztecs of Mexico,* New York, Garden City, 1947, coll. « Double Day » ; trad. Guy Stresser-Péan sous le titre : *Les Aztèques du Mexique,* Paris, Payot, 1951.

VAN DER LEEUW, G., *La religion dans son essence et ses manifestations,* Paris, Payot, 1948.

VERA, F., « Los sistemas de numeración de la América precolómbina », *Museo del Atlantico,* t. IV-V : p. 5-26, Baranquilla, Colombie, 1944.

VILLARET, B. Voir BERNAL, I. & VILLARET, B.

WASSON, R. G. Voir HEIM, R. & WASSON, R. G.

WESTHEIM, P., *Arte antiguo de México,* Mexico, Biblioteca Era, 1970.

ZURITA, A., *Breve y sumaria relación de los señores...,* publ. avec *Relación de Tezcoco,* de J. B. Pomar, Mexico, Salvador Chavez Hayhoe, 1941.

ANNEXE

Note sur la prononciation des mots nahuatl

La langue nahuatl s'écrivait à l'époque aztèque avec des pictogrammes combinant des éléments idéographiques et phonétiques. Pour la transcrire, les Espagnols utilisèrent dix-sept lettres de l'alphabet latin. Ce système de notation établi lors de la Conquête a été conservé dans son ensemble. En voici les principales particularités phonétiques.

Les voyelles

e : *é*

u : *ou* Les Nahua prononçaient en réalité une voyelle intermédiaire entre le *o* et le *ou*. La transcription hésite donc parfois entre le *o* et le *u*
otli ou *utli,* chemin
olli ou *ulli,* caoutchouc

y : *i* légèrement mouillé

Les consonnes

c : est une sifflante devant *e* et *i,* une occlusive (= *k*) devant *a, o, u,* ou une autre consonne
ce, un = *sé*
ca, être = *ka*
cactli, sandale = *kaktli*

ch : *tch*
chicace, six = *tchikassé*

h : est une spirante ; il est parfois utilisé pour transcrire une occlusive glottale interrompant brusquement l'émission d'une voyelle

ll : n'est jamais « mouillé ». Les deux *l* se font entendre séparément
calli, maison = *kal-li*

n : n'est jamais nasalisé
apan, sur l'eau = *apann*
michin, poisson = *mitchinn*
tepetontli, petite montagne = *tépétonntli*

qu : transcrit une occlusive vélaire devant *e* et *i* et se prononce *k.*
quilitl, herbe comestible = *kilitl*
quechtli, cou, gorge = *kétchtli*
devant un *a,* il correspond à une occlusive labio-vélaire et se prononce *kou.* Il est quelquefois transcrit dans les textes *cu.*
quauhtli ou *cuauhtli,* aigle = *kouaou'tli*

tl, tz : se prononcent en une seule émission.

x : *ch*
xalli, sable = *chal-li*
mixtli, nuage = *michtli*

z : transcrit la sifflante (=s) devant *a, o, u* ou une consonne. Il est quelquefois noté dans les manuscrits par le *ç*
zacatl, herbe = *sakatl*
iztac, blanc = *isstak*

Les autres lettres se prononcent comme en français.

Table des matières

LIMINAIRE : L'INDÉFINITION DU JEU 9

Rite d'entrée 9

Le jeu aztèque 10

1. Un nouveau monde 10

2. Les Aztèques et les jeux 13

L'indéfinition du jeu 14

INTRODUCTION 17

Propos 17

L'anastylose et le palimpseste : les matériaux d'étude 18

1. L'anastylose : la synthèse possible 18

— Les données archéologiques 18
— Les chroniqueurs 19
— Les manuscrits pictographiques précolombiens 23
— Les textes nahuatl 24
— L'ethnographie 24

2. Le palimpseste : l'apparence et la dissimulation 25

— L'interprétation générale 25
— Le problème de la communication 26
— Le sens de l'absence 27
— L'ésotérisme 28

La place des Aztèques dans le monde méso-américain 29

1. L'histoire du peuplement du Mexique 29
— Les premiers occupants 29
— Les fils du jaguar 32
— La cité des dieux : Teotihuacan 34
— L'apanage de la civilisation : Tula 36
2. L'épopée des Mexica 38
— La pérégrination 38
— L'installation 40
— L'expansion 42
Note sur l'image traditionnelle des principaux jeux aztèques .. 43
1. Le *tlachtli* 43
— Tlachtli, terme générique 44
— Analyse des variables 45
— La diversité des jeux de balle 52
2. Le *patolli* 53
a. L'image traditionnelle 53
— Les descriptions du jeu 54
— Certitudes et incertitudes 55
— Hypothèses 56
b. D'autres jeux de chance 59
— L'identification du *quauhpatolli* 59
— Le jeu avec le centre 61
c. Le nom du jeu de chance 64
— *Patolli,* jeu de haricots 64
— *Patolli,* haricot hallucinogène : le vertige et l'*alea* 65
3. Note sur le « volador » 66

CHAPITRE I : LES SIGNES DU JEU 69
I. *Xochitl* 70
1. Le coefficient ludique par excellence 70
— Les valorisations du signe 71
— L'identification du glyphe 73
2. Le panthéon du jeu 77
a. Les divinités fleuries 77
— Les principales divinités 77
• *Xochipilli* et *Macuilxochitl* 77
• *Xochiquetzal* 79
• *Ueuecoyotl* 80
— La place des divinités fleuries dans le panthéon aztèque 81

• La connotation agricole 81
• La connotation solaire 83
b. Les divinités érotiques 84
c. Des attributs des divinités ludiques 87

II. *Ollin* 89
1. Le sens 89
2. Le glyphe 92

III. *Tochtli* 95
1. Le signifié 95
2. L'*octli* dans la société aztèque 98
— La méfiance 98
— La vénération 100
— L'ambiguïté 102
3. Le lapin dans la lune 103
4. A chacun son lapin 105
5. De l'exubérance à la contemplation 106
— L'univers des hallucinogènes 107
— Les drogues dévalorisées 108
— Les drogues chichimèques 111
— Cas particuliers 115
6. L'amphibologie du vertige : interprétation mythologique 116
— Les quatre cents lapins 117
— Les quatre cents *Mimixcoa* 117
— Les quatre cents *Uitznahua* 119

CHAPITRE II : LE JEU LÉTAL 123

I. La conscience de l'entropie 123
1. L'entropie naturelle 124
2. L'entropie ludique 126

II. Les sources d'énergie 129
1. Le sacrifice 129
— Le processus rhegmatique 129
— Le *tecpatl* et l'accélérateur de particules 130
— La mort apprivoisée 131
— La grimace de la vie 132
2. Le jeu pré-sacrificiel 134
a. Analyse de la catégorie ludique 134

— Les acteurs 135
• Les prisonniers de guerre 135
• Les esclaves 137
• Les enfants 138
— Le jeu des victimes 139
• Vigiles 139
• Danses 140
• Erotisme 140
• Escarmouches 141
• Processions 141
• Tortures 142
• *Tlachtli* 145
• Jeu dramatique 146
— Le partage du jeu 146
• Le captif et son maître 147
• La fête populaire 149
b. Un faux paradoxe : le secret du jeu pré-sacrificiel 151

III. La mort du jeu 155
1. Le jeu liturgique 155
2. Le jeu et l'utilitarisme 157
— Les jouets 157
— Les métiers artistiques 163

CHAPITRE III : DE L'ABSENCE DES JEUX DE COMPÉTITION 169

I. La logique d'une absence 170
1. « L'individu » et la société 170
2. L'introuvable dichotomie 173
— L'image de la pyramide 173
— La fluidité des contraires 175
3. Le poids du mythe dans les manifestations ludiques 178

II. L'ordre du mérite : les substituts de la compétition 182
1. La soumission au signe 184
2. La pénitence 184
3. La fête 185
4. La guerre 186
5. Les épreuves infernales 186

III. Les compétitions symboliques 187
1. Des combats sans enjeu 188

2. La course au *xocotl* 191
3. Une battue cérémonielle 194
4. L'institutionnalisation d'une rivalité 195
5. Diversité formelle et fonctionnelle 197
— Jeux funéraires 197
— Courses 199
— Un exemple complexe : la fête d'*Ochpaniztli* 200

CHAPITRE IV : L'ALEA HORS-JEU 203

I. L'éradication du hasard 203
1. La prédestination naturelle 203
2. Les jeux truqués 204
3. Les simulacres de jeux 205
4. Le jeu-rite et l'apparat 207

II. L'interrogatoire du destin 207
1. L'attention aux signes 208
2. L'interrogation directe 211
3. Le *patolli* 214

III. La chance et le destin 217
1. Prédestination, chance et hasard 217
2. L'interprétation du pari 220
— Le pari factieux 220
— Le pari ordalique 221

CHAPITRE V : LES JEUX D'ARTIFICE 225

I. La parure et la transfiguration 226
1. Le dossier du masque dans l'ancien Mexique 226
a. A la recherche du masque aztèque 227
— L'ethnographie 227
— Les masques funéraires 228
— Des masques non portables 229
— Notre Seigneur l'Ecorché 230
— Les manuscrits pictographiques 232
— Les dieux masqués 232
b. Xaiacatl : un rôle de figurant ? 234
— L'existence du masque 234
— Typologie du masque aztèque 236

2. Le primat de la parure 243
a. L'extériorité 244
— Les atours 244
— Les « atavíos » et le *tlauiztli* 246
— Les ornements corporels 249
b. La parure épidermique 252
— La cosmétique 252
— La valorisation de la peau 254
3. Diachronie du masque et de la parure 256
— Le masque autochtone 256
— La problématique spécificité de la parure aztèque 258

II. L'artifice et la distanciation 261
1. L'esprit du déguisement 261
2. Les attitudes distanciées 264

III. La facticité, la farce et l'apparat 267
1. L'art dramatique 267
2. L'outrance ludique 269
— Une bataille de « polochons » 269
— Les quêteurs grotesques 270
3. L'apparat et la parade 272

CONCLUSION : LES FLEURS DE BARBARIE 275

BIBLIOGRAPHIE 279

ANNEXE : NOTE SUR LA PRONONCIATION DES MOTS NAHUATL 291

L'impression de ce livre
a été réalisée sur les presses
des Imprimeries Aubin
à Poitiers/Ligugé

pour les Editions Mouton

Achevé d'imprimer le 10 avril 1978
N° d'impression, L 10577
Dépôt légal, 2e trimestre 1978.

Imprimé en France.